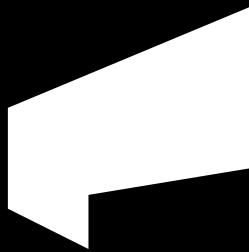


Herzlich
Willkommen

Markus Schröppel

Professor, Doctor of Arts, Diplom Designer;
Visuelle Kommunikation

**Media
University**
of Applied Sciences



ADR

Designwissenschaftliches Arbeiten

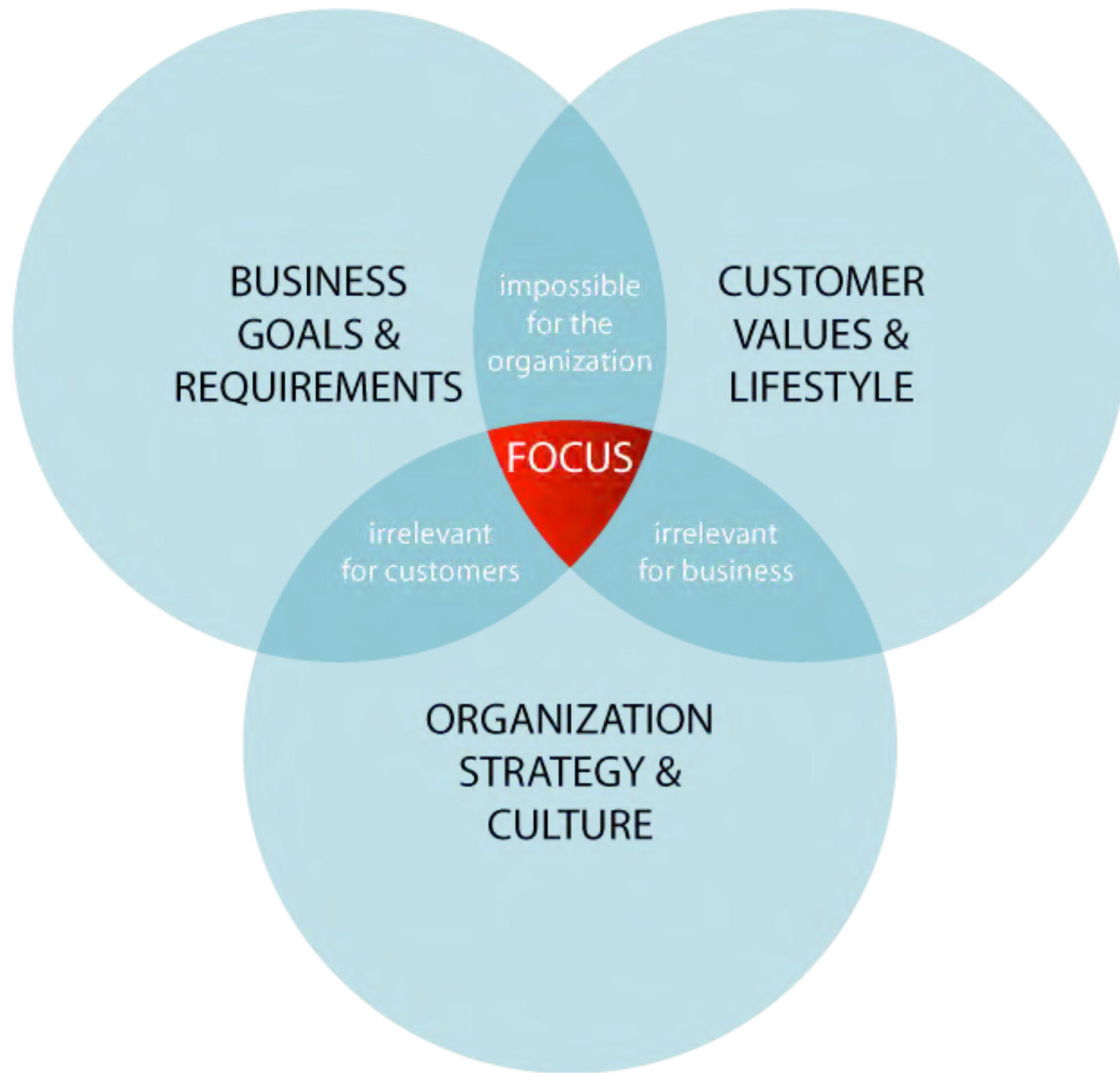




Wissens- transfer

Die ADR Pilgerreise beschreibt den iterativen Prozess der Forschung im Design. Sie teilen ihre Erfahrungen, Erkenntnisse und praktischen Tipps auf einer anspruchsvollen und lohnenden Reise. Das Modul ist als Informationsaustausch mit anderen Studierenden gedacht. Die ADR Pilgerreise wird ein fortlaufendes Projekt.

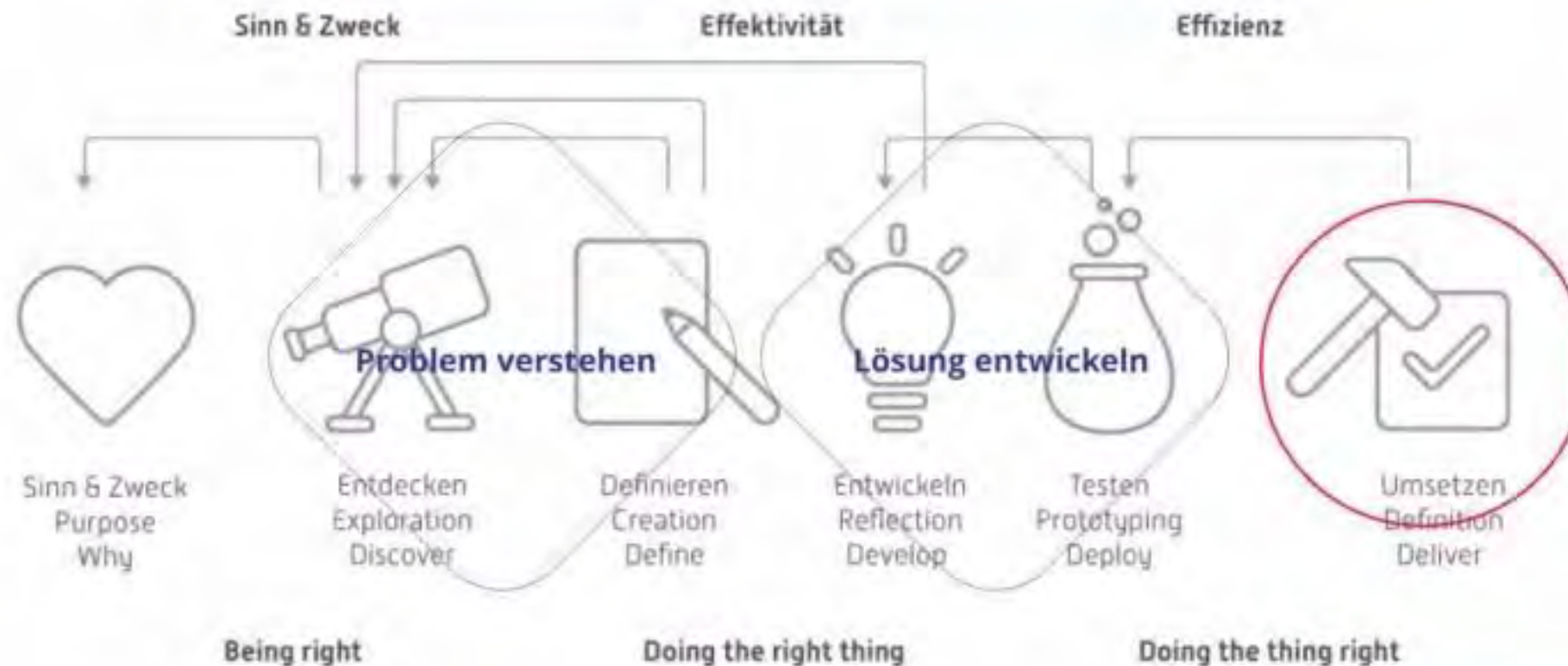
Value Through Design





Design mit Methode

Problem-orientierte Analyse-Prozess: höhere kreative Leistung



(u.a. Grafik/Gestaltung;
KI kann teilweise
übernehmen)

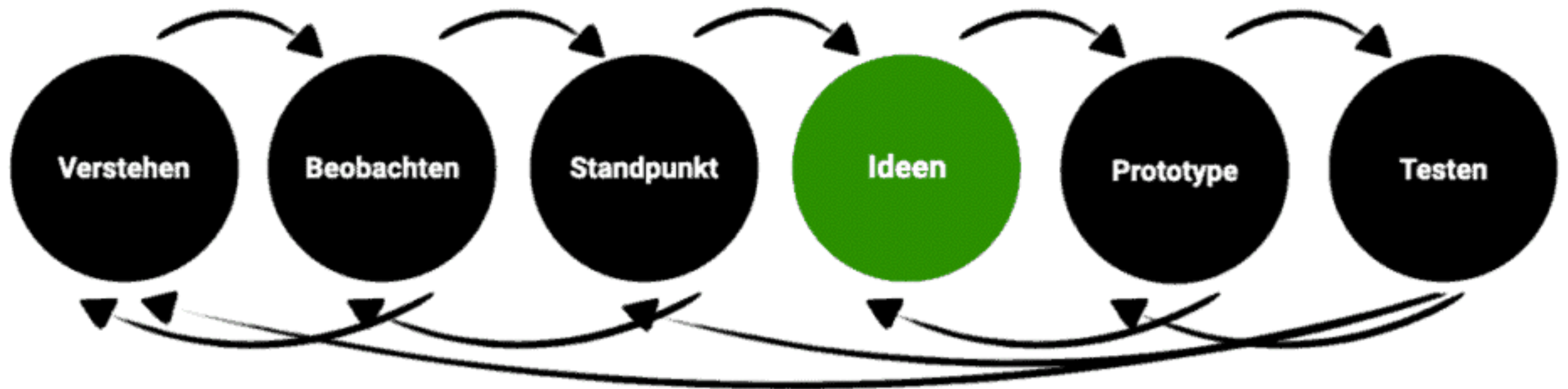
Design

Business als Beratung für Strategie und Problemlösung

Strategie

Prozess

Umsetzung
alltägliche Kreativität



Deontische Fragestellungen

Dialektische Fragen

Wer handelt, braucht Wissen
von dem, was der Fall ist
(faktisches Wissen);

Dialektische Fragen

von dem, was der Fall sein sollte oder werden sollte (deontisches Wissen);

Dialektische Fragen

wie das, was der Fall ist, verändert
werden kann
(instrumentelles Wissen);

Dialektische Fragen

darüber, was, wann immer etwas der Fall ist oder
der Fall werden wird, die Folge sein wird
(oder: als Folge erwartet werden kann)
und aus welchen Gründen (erklärendes Wissen).

Wissenstypen

«... ist der Fall»;

Wissenstypen

«... ist der Fall»;

«... soll der Fall sein»;

Wissenstypen

«... ist der Fall»;

«... soll der Fall sein»;

«Aktion ... produziert ... unter den Umständen»;

Wissenstypen

«... ist der Fall»;

«... soll der Fall sein»;

«Aktion ... produziert ... unter den Umständen»;

«Wenn ... der Fall ist, wird ... die Folge sein».

Fragenkatalog

Was ist der Fall?

Was soll der Fall sein oder werden?

Wenn X der Fall ist und Y der Fall werden soll:

Welche Operation führt Y herbei?

Warum ist X der Fall?»»

Fritz Kahn -

Der Mensch als Industriepalast



Lucerne University of
Applied Sciences and Arts

**HOCHSCHULE
LUZERN**

Design & Kunst

Designwissenschaft und Designforschung:

Ein einführender Überblick

Hans Kaspar Hugenholtz

Hochschule Luzern – Design & Kunst

Claudia Marolt

Hochschule der Künste Bern HKB

Franziska Sjöberg

Hochschule Luzern – Design & Kunst

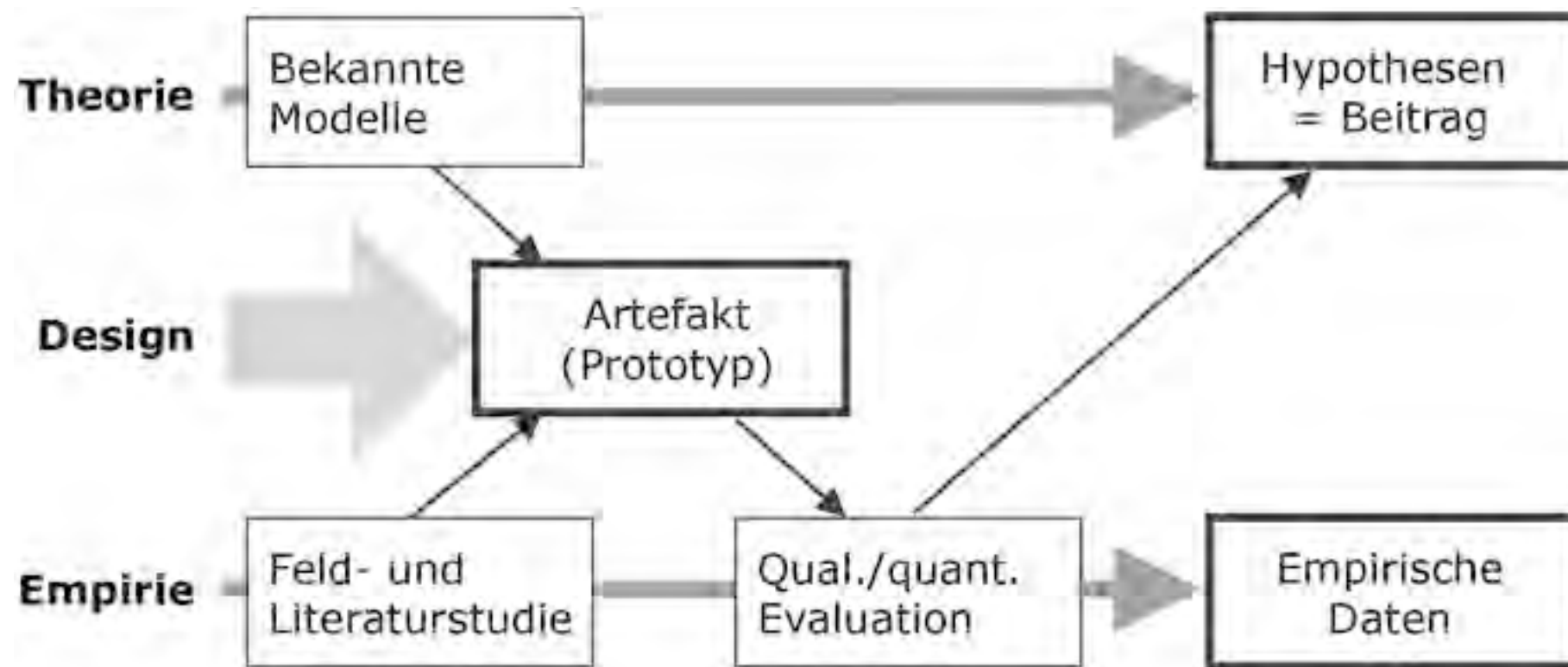
Dr. Ulrike Bechthold

Seitensign – Universität Passau, Fakultät für Kunst

Philipp Ziemer

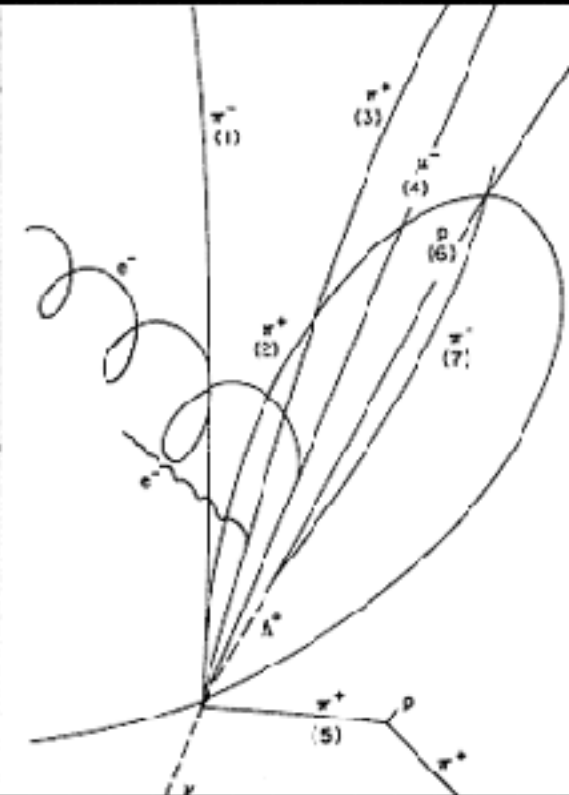
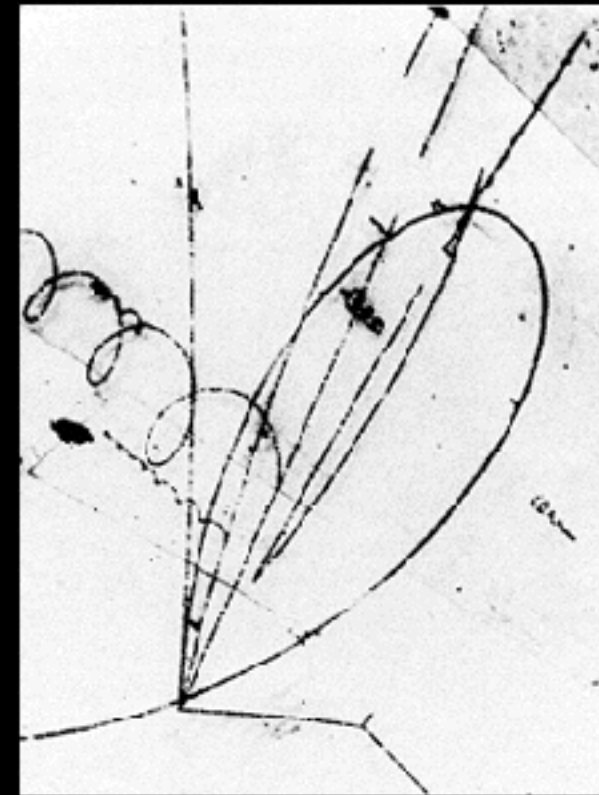
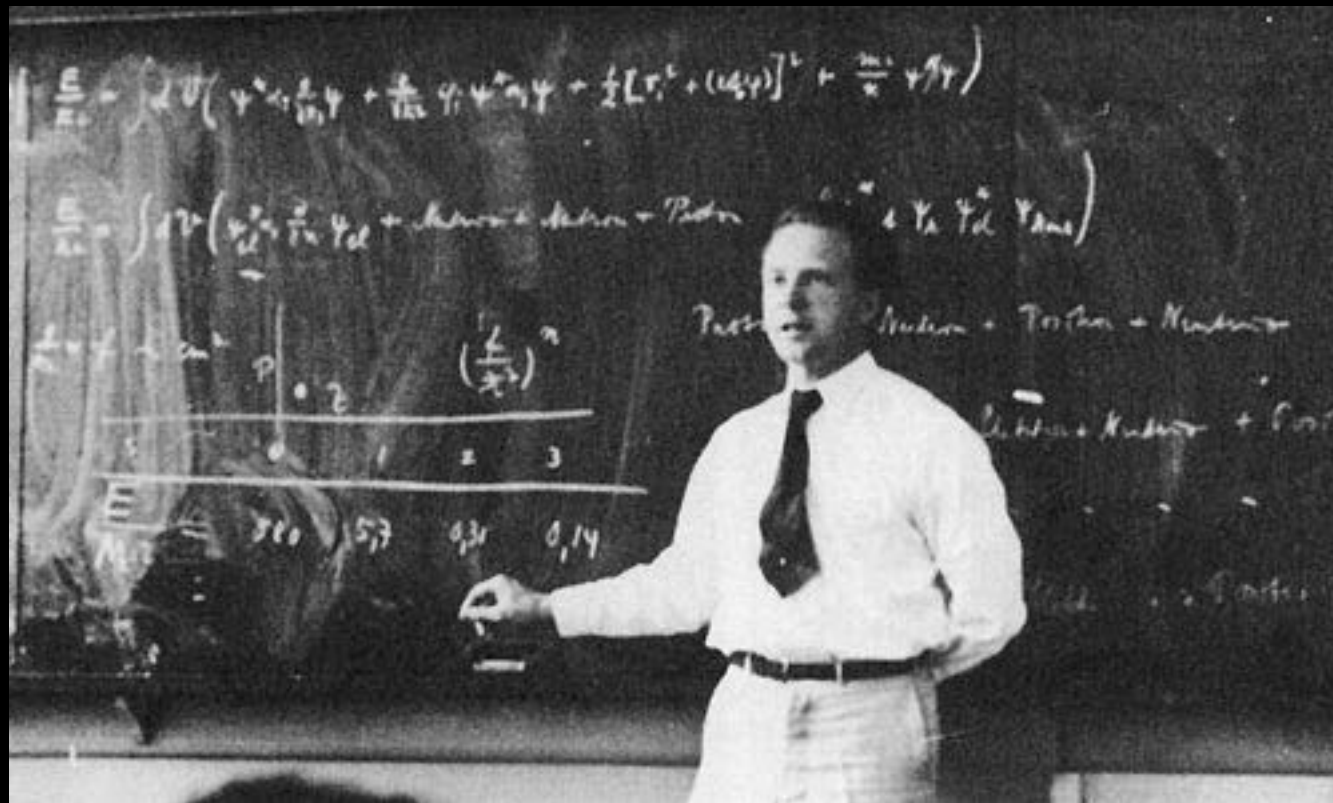
Julius & Philippa Lili-Nürnberg

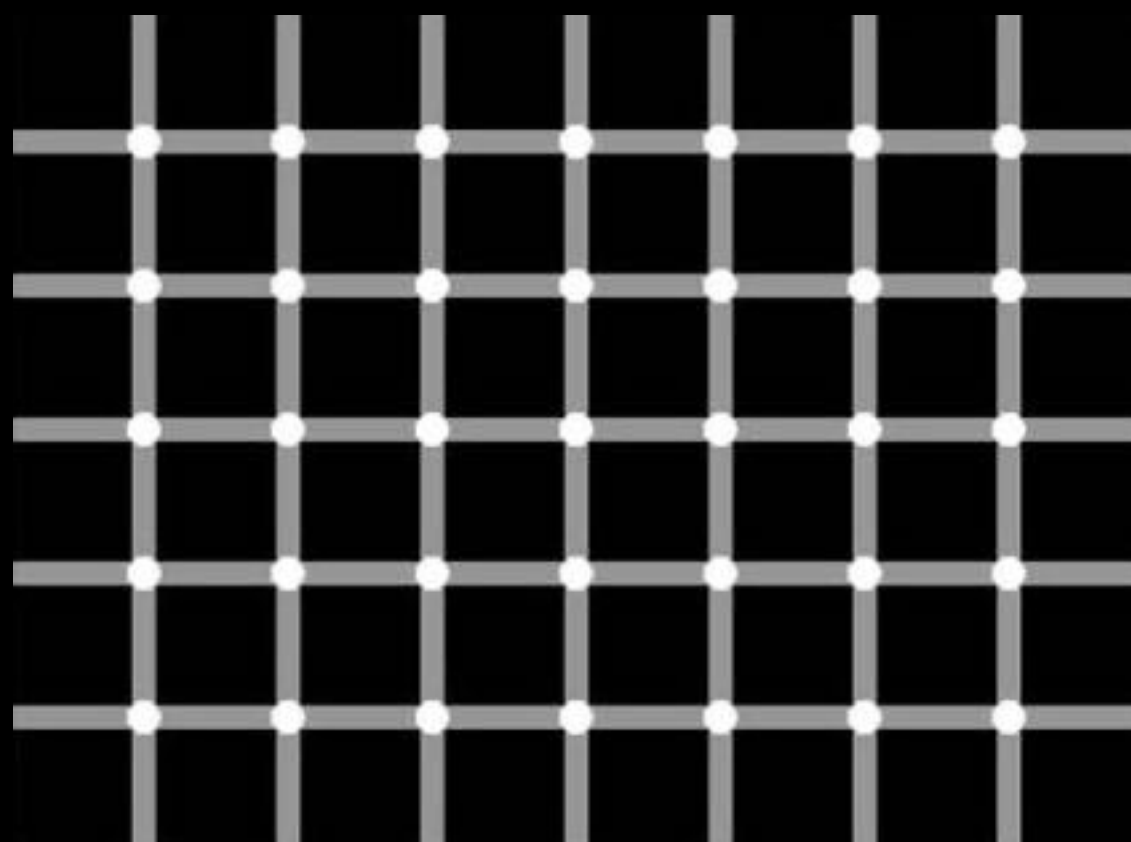
© 2019 Hochschule Luzern





Heisenbergsche Unschärferelation





Kern-

Einsichten

Design ist mehrschichtig:

Beruf —

Handlungsweise —

Wissensform.

Design ist mehrschichtig:

Design ist

- (a) berufliche Disziplin mit Aufgaben/
Institutionen,
- (b) als konkrete Handlungsweise
(Entwerfen, Problemlösen) und
- (c) als eigene Art von Wissen
(„designerly ways of knowing“).

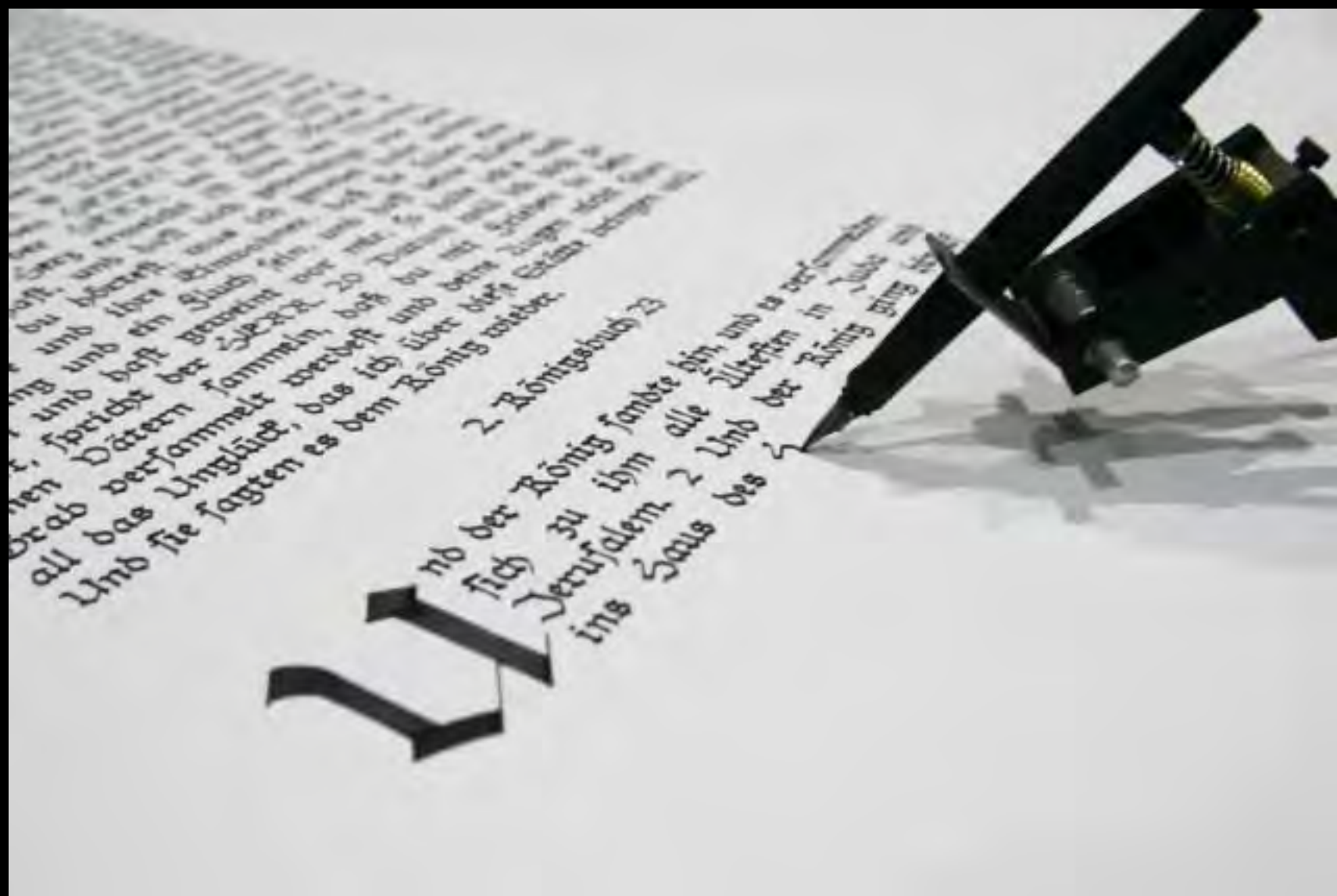
Bsp.: ZKM: bios [bible]



Institut für Bildmedien

robot installation:

Die Installation bios [bible] besteht aus einem Industrieroboter, der mit einer Schreibfeder handschriftlich die Bibel auf Papierrollen niederschreibt. Mit Präzision führt die Maschine die kalligrafischen Linien aus, und lässt so, wie ein Mönch im klösterlichen Scriptorium, nach und nach den Text entstehen.





Dimension:

Schreibdauer für die Bibel:
ca. 6 Monate bei 24-stündiger
Schreibarbeit

Grundfläche der Installation:
ca. 12 m x 7 m

Takeaway:

Die multimediale Installation verbindet konzeptueller mit dokumentarischer Herangehensweise und reflektiert soziopolitische, technologische und ökologische Themen.

**Designforschung ist heterogen — viele
Ansätze und Methoden.**

Designforschung ist heterogen — viele Ansätze und Methoden.

Es gibt historische Linien (ca. 40 Jahre Designforschung), verschiedene methodische Zugänge (Research through Design, empirische Sozialforschung, qualitativ/quantitativ, gestaltungsbasierte Methoden) und interdisziplinäre Kooperationen.

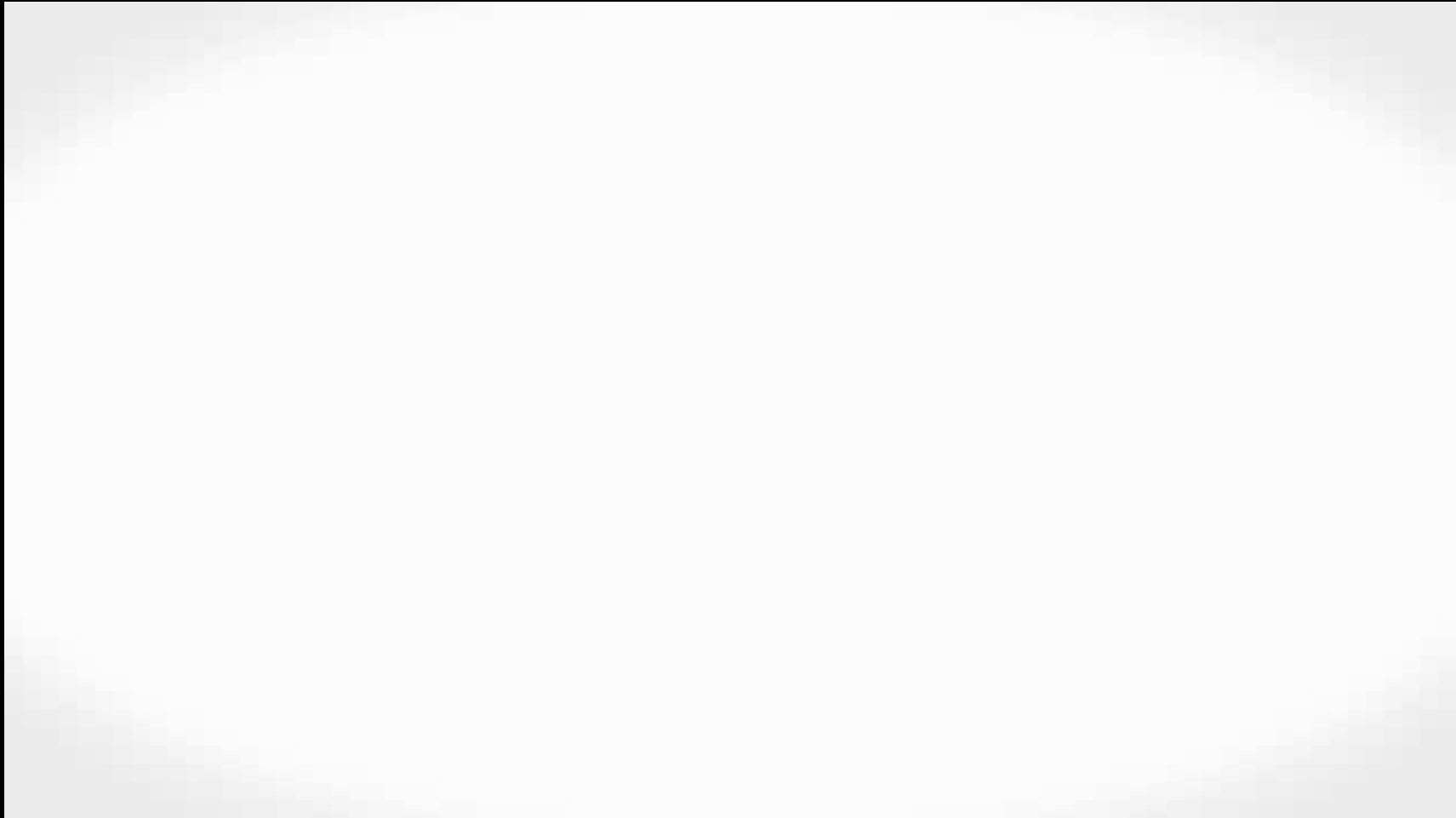
Bsp.: OLPC

OLPC

wurde mit dem einzigartigen Ziel gegründet, den Zugang zu Technologie zu erleichtern, um die Bildungslücke bei den am stärksten benachteiligten Kindern der Welt zu bekämpfen, wobei Bildung als ein wirksames Mittel zur sozialen Transformation verstanden wird.

OLPC

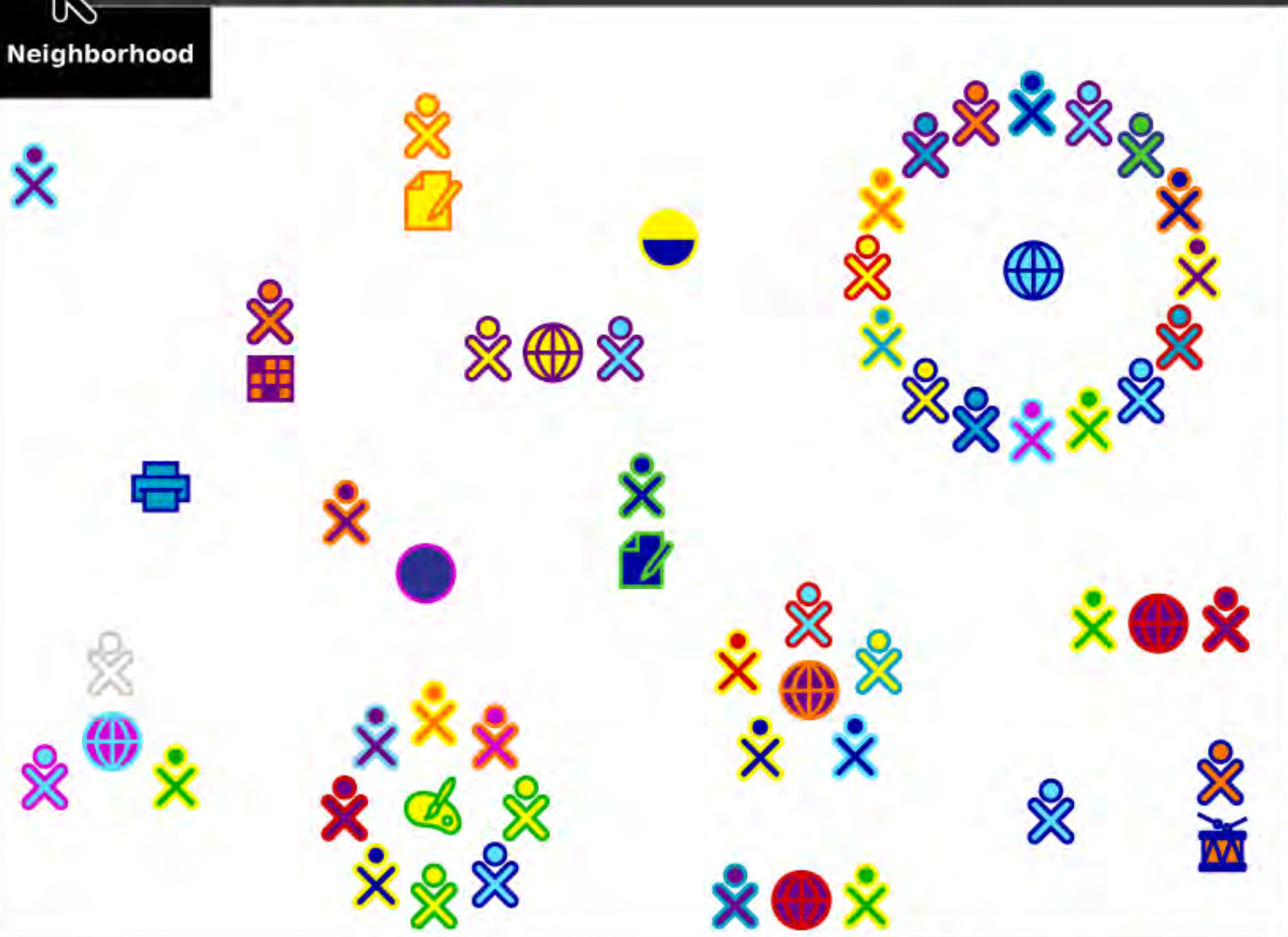
Das Programm begann 2005 am Massachusetts Institute of Technology (MIT), und seit seiner Gründung hat OLPC mehr als 3 Millionen Bildungslaptops an Kinder auf der ganzen Welt verteilt.







Neighborhood

































Kinder können unkompliziert Dokumente schreiben, Bücher und Bilder teilen oder gemeinsam Musik machen.

Es gibt keine Dateien, Ordner oder Anwendungen. Kinder interagieren mit Aktivitäten. Aktivitäten umfassen eine Anwendung, Daten und einen Verlauf der Interaktion, die genutzt werden können, um die Arbeit des Kindes fortzusetzen und zu reflektieren.



Alles wird automatisch gespeichert. Unser Ziel ist es, dass Ihre Arbeit niemals verloren geht. Dokumente werden schließlich mit einem Netzwerkspeicher synchronisiert, was zusätzlichen Schutz bietet.

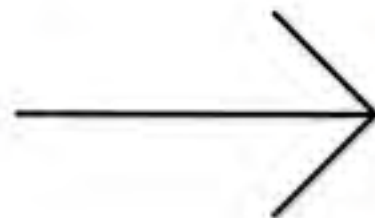
Ein Journal dient dem Zugriff auf Daten. Das Journal ist ein Tagebuch Ihrer Projekte und Aktionen. Es bietet Raum für Reflexionen über Ihre Arbeit. Sugar ist freie und Open-Source-Software.







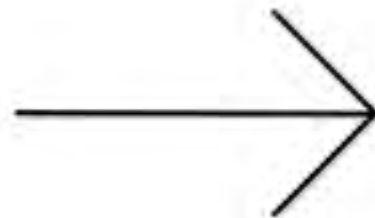
**Original, showing
121 Activities**



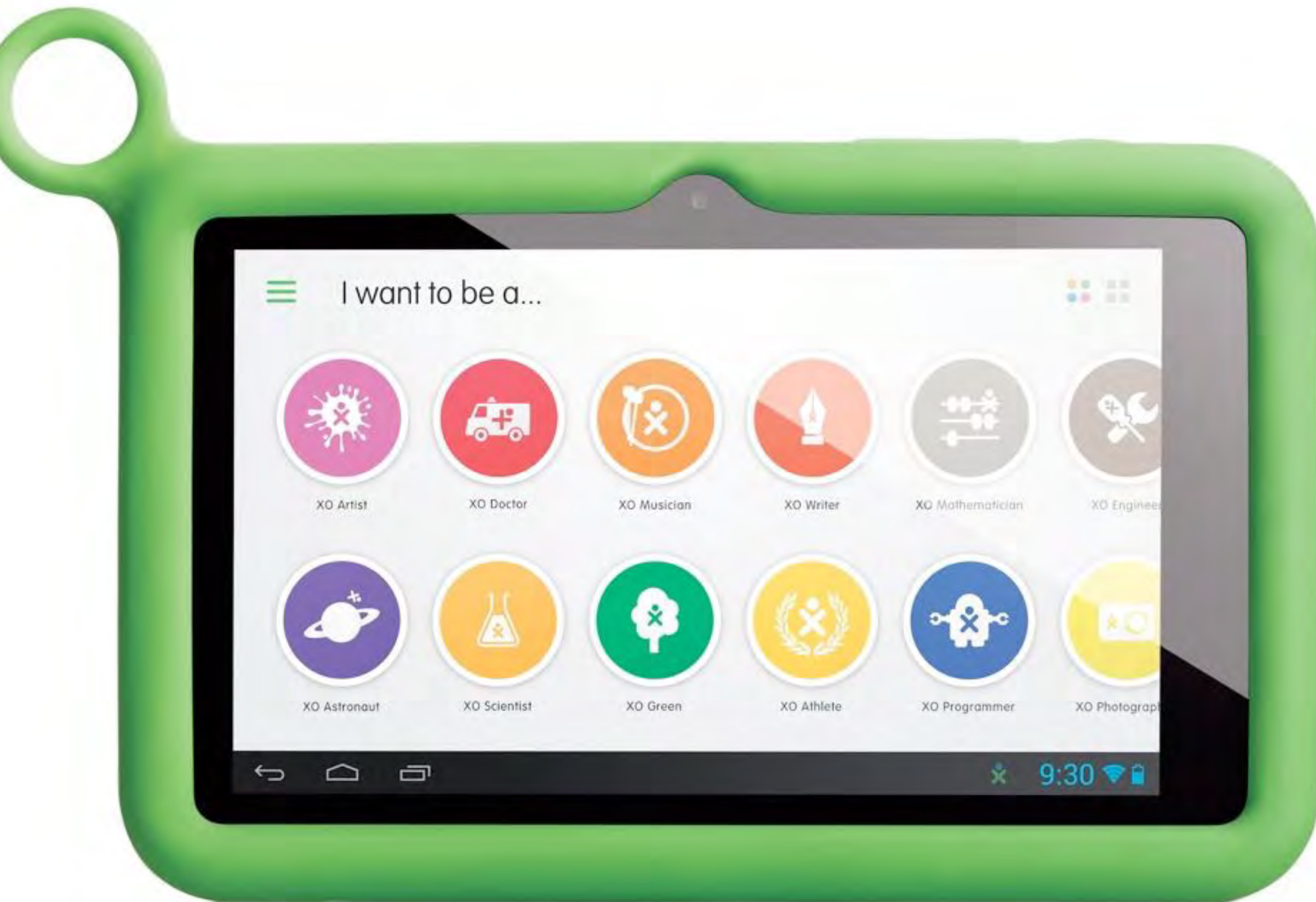
**New, showing
121 Activities**



**Original, showing
default 37 Activities**



**New, showing
default 37 Activities**



I want to be a...



XO Artist



XO Doctor



XO Musician



XO Writer



XO Mathematician



XO Engineer



XO Astronaut



XO Scientist



XO Green



XO Athlete



XO Programmer



XO Photographer



9:30



Takeaway:

Designforschung ist nicht einheitlich —
wählen Sie Methoden nach Fragestellung.

**„Designerly ways of knowing“:
Gestalterisches Wissen hat eigene
Validitätsformen.**

„Designerly ways of knowing“: Gestalterisches Wissen hat eigene Validitätsformen.

Entwurfsprozesse produzieren Erkenntnisse — nicht nur Produkte. Reflexion, Prototyping, Iteration und Materialexperiment sind epistemische Verfahren (d. h. Wege, Wissen zu erzeugen), die in der Forschung anerkannt werden müssen.

Bsp.: Arktikum –
Arctic Science Center &
Museum – Rovaniemi





ARCTIKUM

ARCTIC IN CHANGE
SCIENCE CENTRE / PERMANENT EXHIBITION

SAYAN NORTHERN WAYS





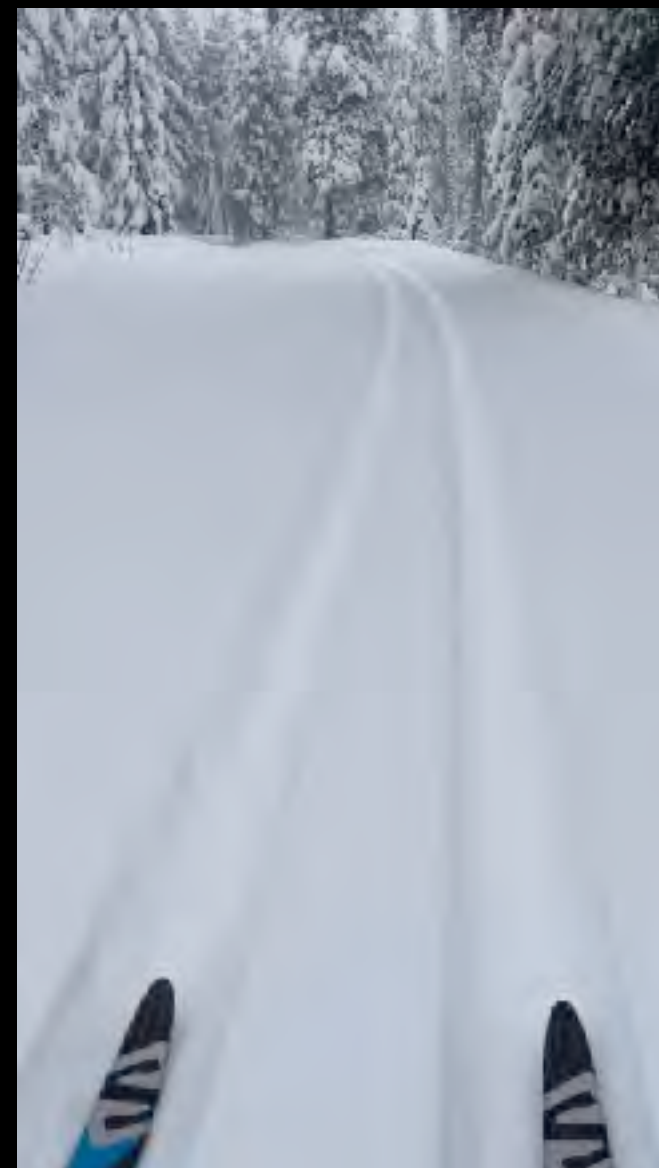
JÄÄN VALTAKUNTA
CRYOSPHERE





"Impact of Climate Change in the Arctic" Konferenz





Philip Burgess. Arctic Researcher



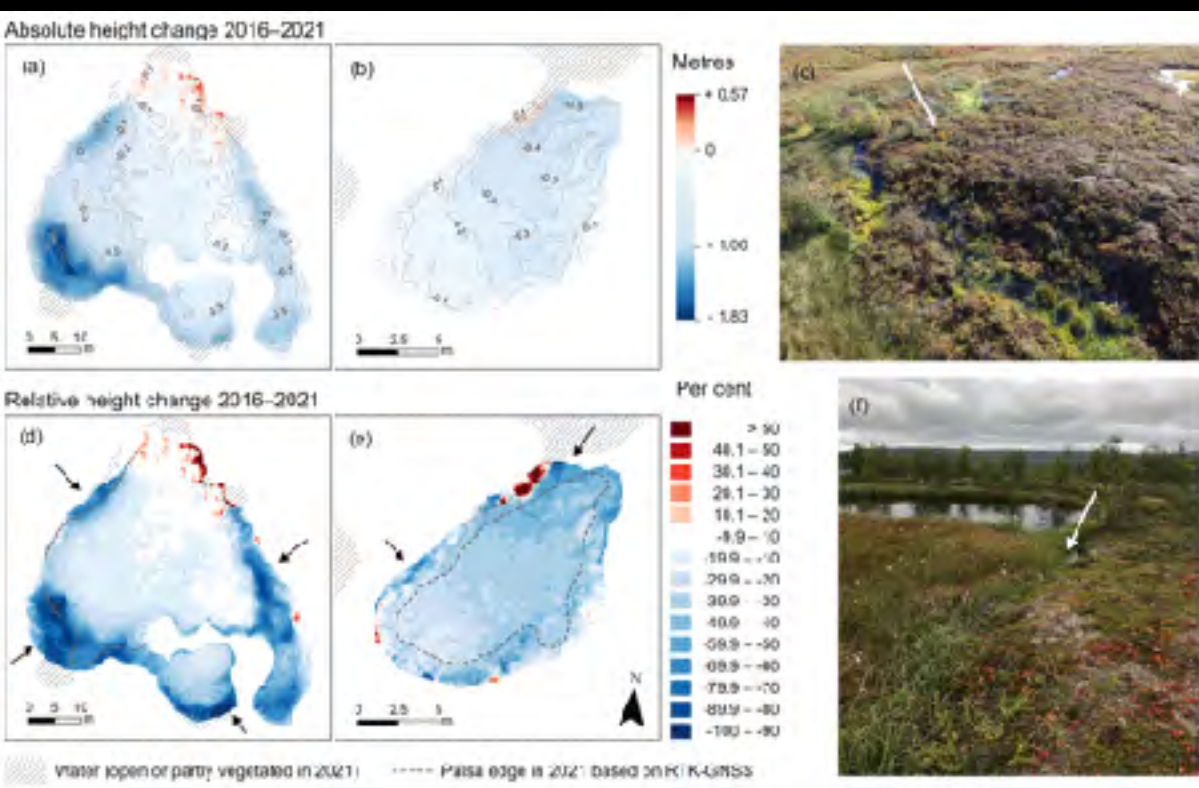
When Rains Fell in Winter

A decade ago, heavy winter rains washed over the Yamal Peninsula in Northwest Russia, killing 60,000 reindeer and ruining livelihoods.

Philip Burgess & Irina Wang
March 9, 2023



A Birds Eye View. Drones.
A new Lens for Science,
A New Tool for Herding.
Philip Burgess



Das verschwindende Palsa-Moor
Oft gesehen, wenig verstanden, bedroht
Philip Burgess











EALLU

Arctic Council sustainable
development working group
report from the EALLU project
in 2015-2017



Eine Recherche über den unglaublichen Reichtum und die Vielfalt der Lebensmittel in der Arktis.

Während viele die Arktis als einen Ort klimatischer Extreme und Mangel betrachten, beherbergt sie in Wirklichkeit eine außergewöhnliche Esskultur, die auf 10.000 Jahren Wissen und der Weitergabe dieses Wissens zwischen den Generationen beruht.



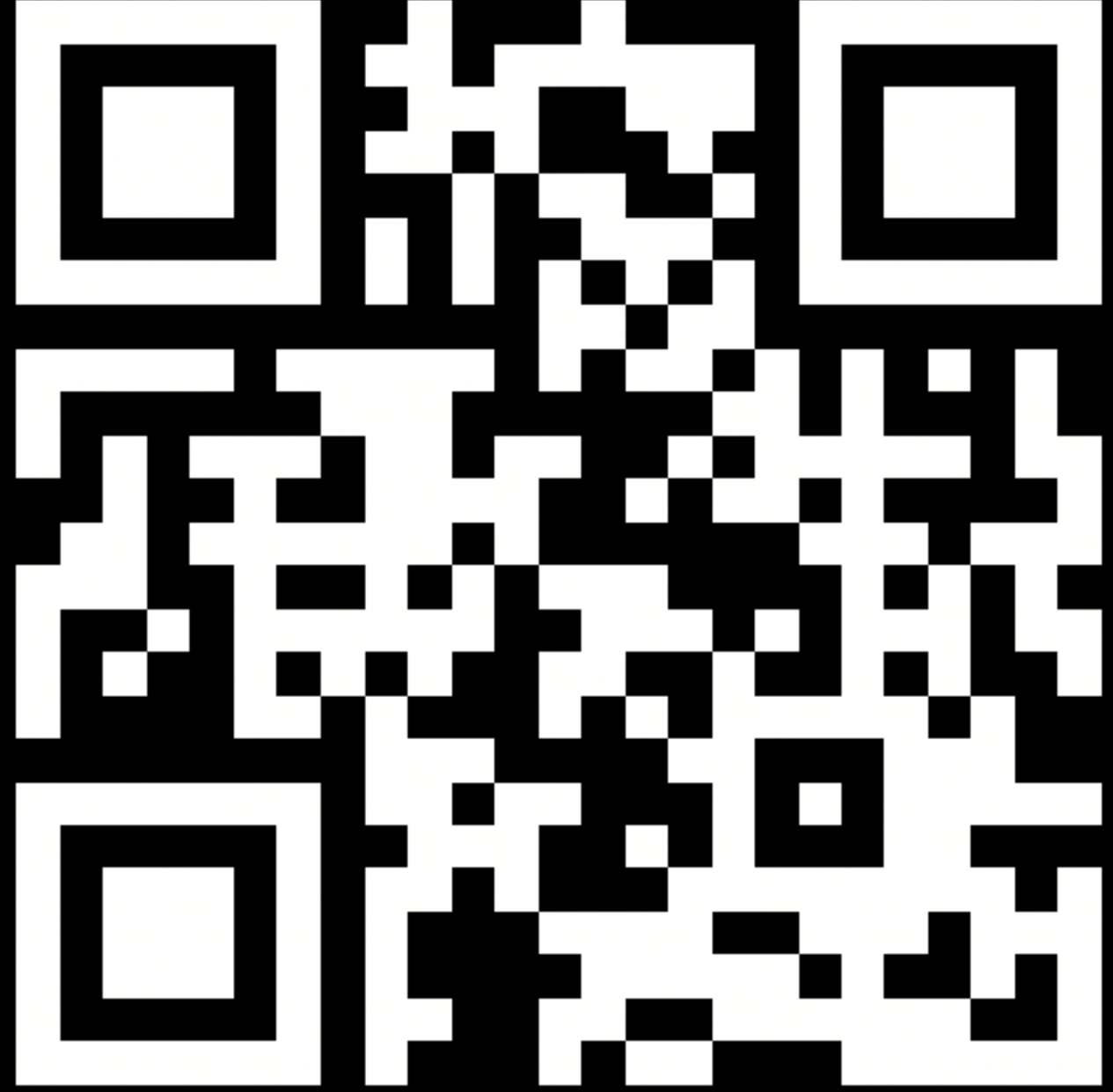


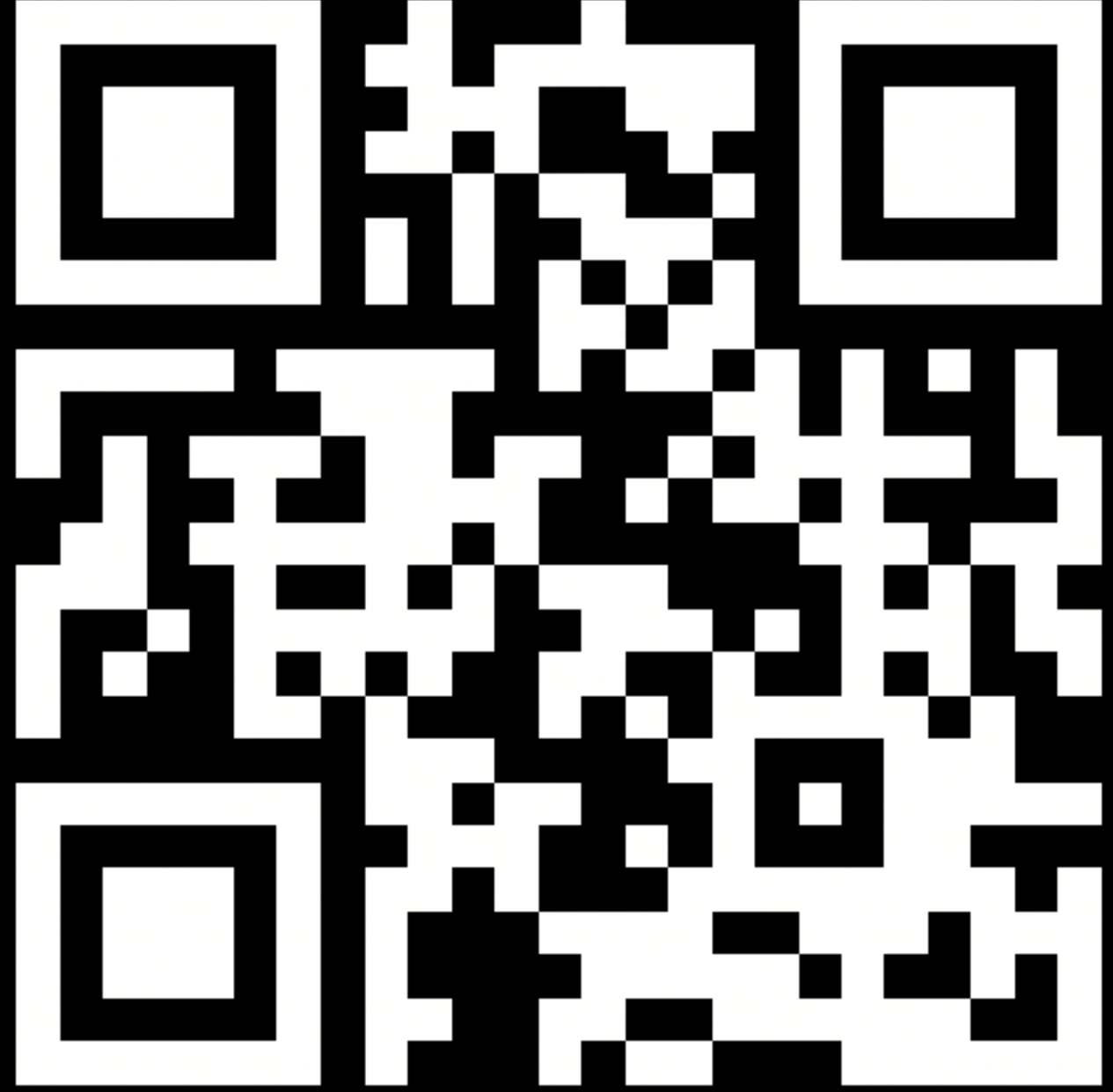












Rovaniemen taide- ja
käsityöllisyysoppilaitos





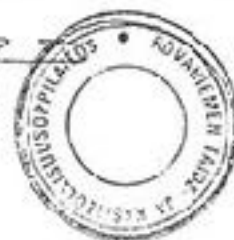


CERTIFICATE OF EXCHANGE ABROAD

This is certify that Markus Schröppel born August 28, 1963 has completed his exchange period, which lasted for the academic year 1994-1995. His studies begun on 15 August, 1994 and ended on 12 May, 1995 at the Rovaniemi Institute of Industrial Art and Handicraft. Markus, successfully, completed his work projects in the Graphic Design department and took part in video course. Markus is a pleasant student to work with and a good ambassador.

21 June 1995 in Rovaniemi, Finland

[Signature]
Jonko Tirola
Principal

















Takeaway:

Prototypen sind Erkenntniswerkzeuge,
keine bloßen Demonstratoren.

**Kriterien für gute Designforschung:
Nachvollziehbarkeit, Relevanz,
Methodentransparenz.**

Kriterien für gute Designforschung: Nachvollziehbarkeit, Relevanz, Methodentransparenz.

Designforschung muss methodisch begründet, dokumentiert und in ihrem Erkenntnisbeitrag beurteilbar sein — also: nicht nur schöne Objekte, sondern belegte Einsichten.

»»Hobbyist knowing««

Tanja Kotro (TaiK · UIAH) 2005

A Study of Hobbyist Knowing
in Product Development





Takeaway:

Projekte als Forschung positionieren.

**Forschungsdesign- und
Prozessmodelle sind praktisch
orientiert.**

Forschungsdesign- und Prozessmodelle sind praktisch orientiert.

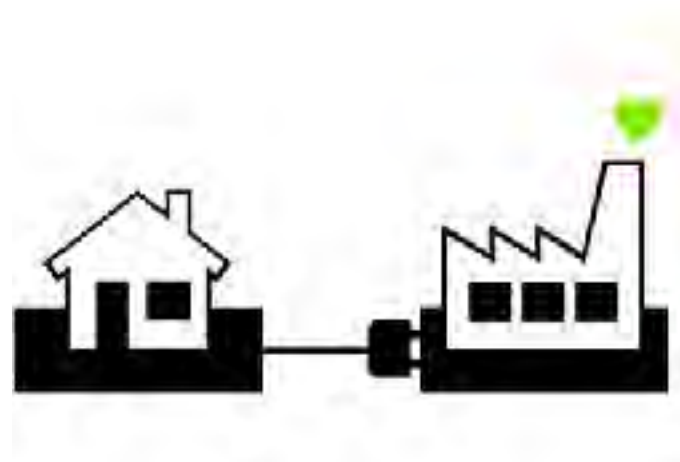
Forschungsanlagen und Prozessmodelle zeigen konkrete Vorgehensweisen (z. B. wie Design- und Forschungsphasen verzahnt werden können).

Vihreä Pilvi (Green Cloud)

Case study: Vihreä Pilvi (Green Cloud)

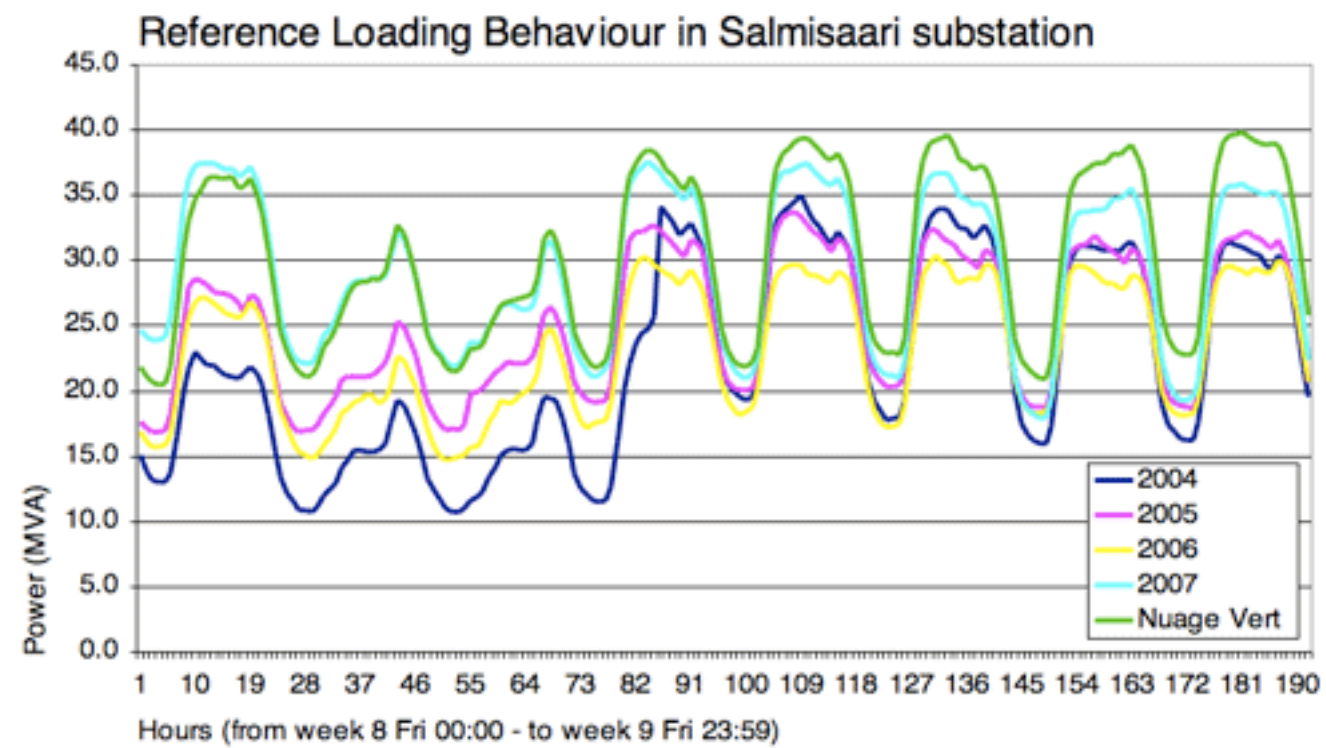
Die Dampfemissionen des Kraftwerks Salmisaari in Helsinki werden beleuchtet, um den aktuellen Stromverbrauch der Anwohner zu visualisieren.

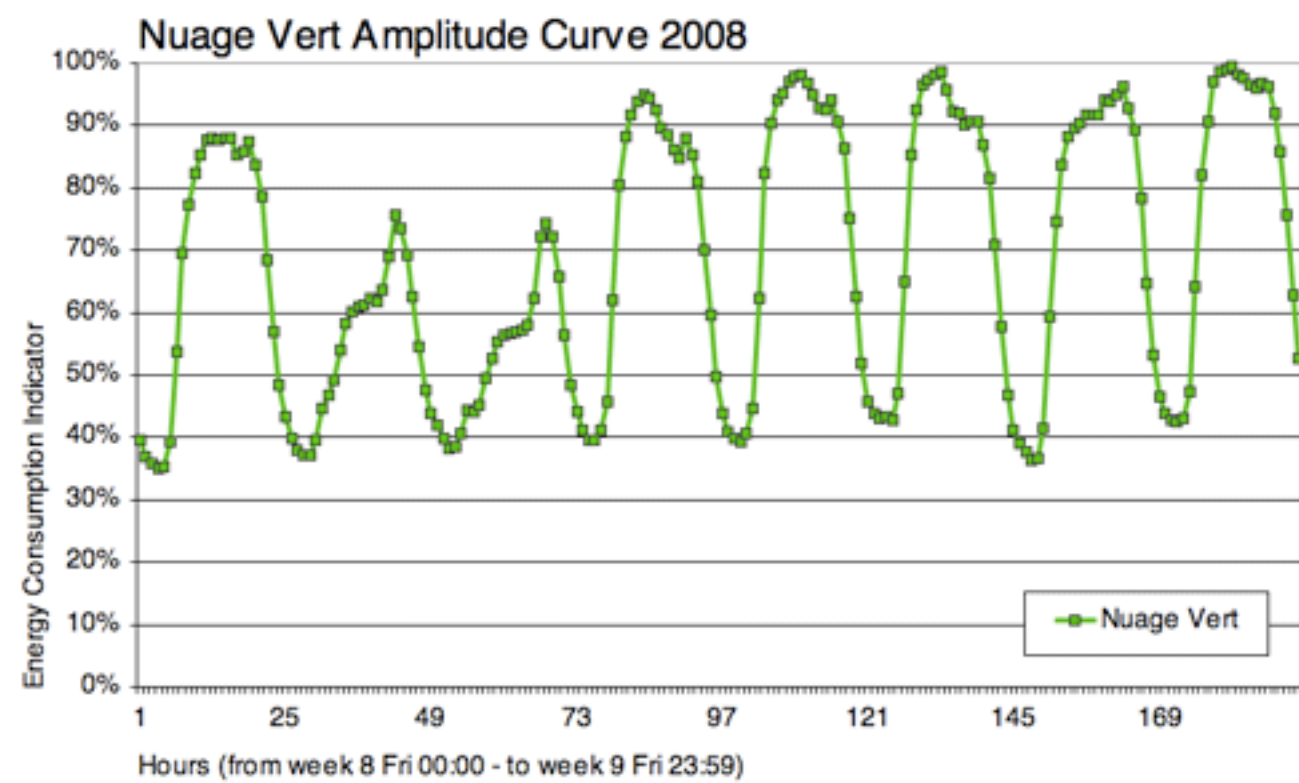
22.–29. Februar 2008

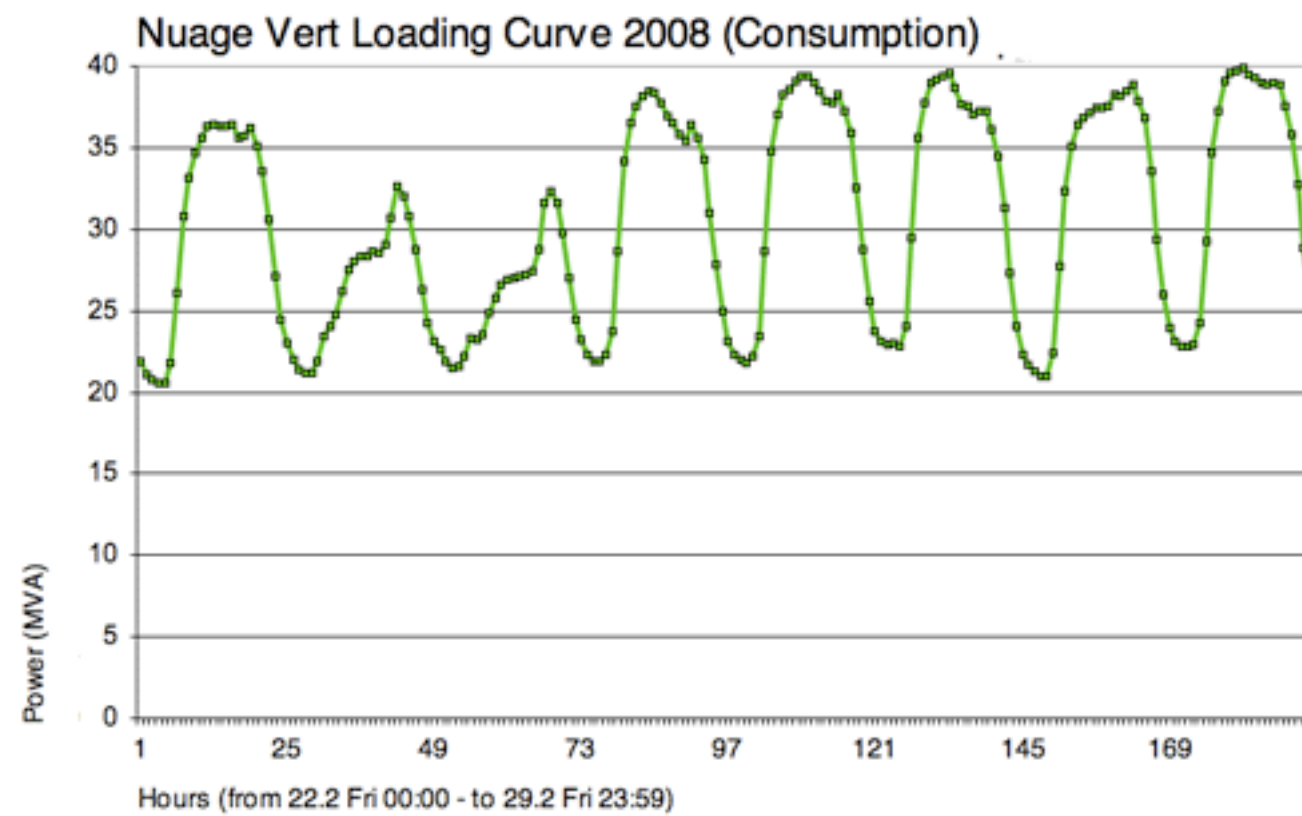


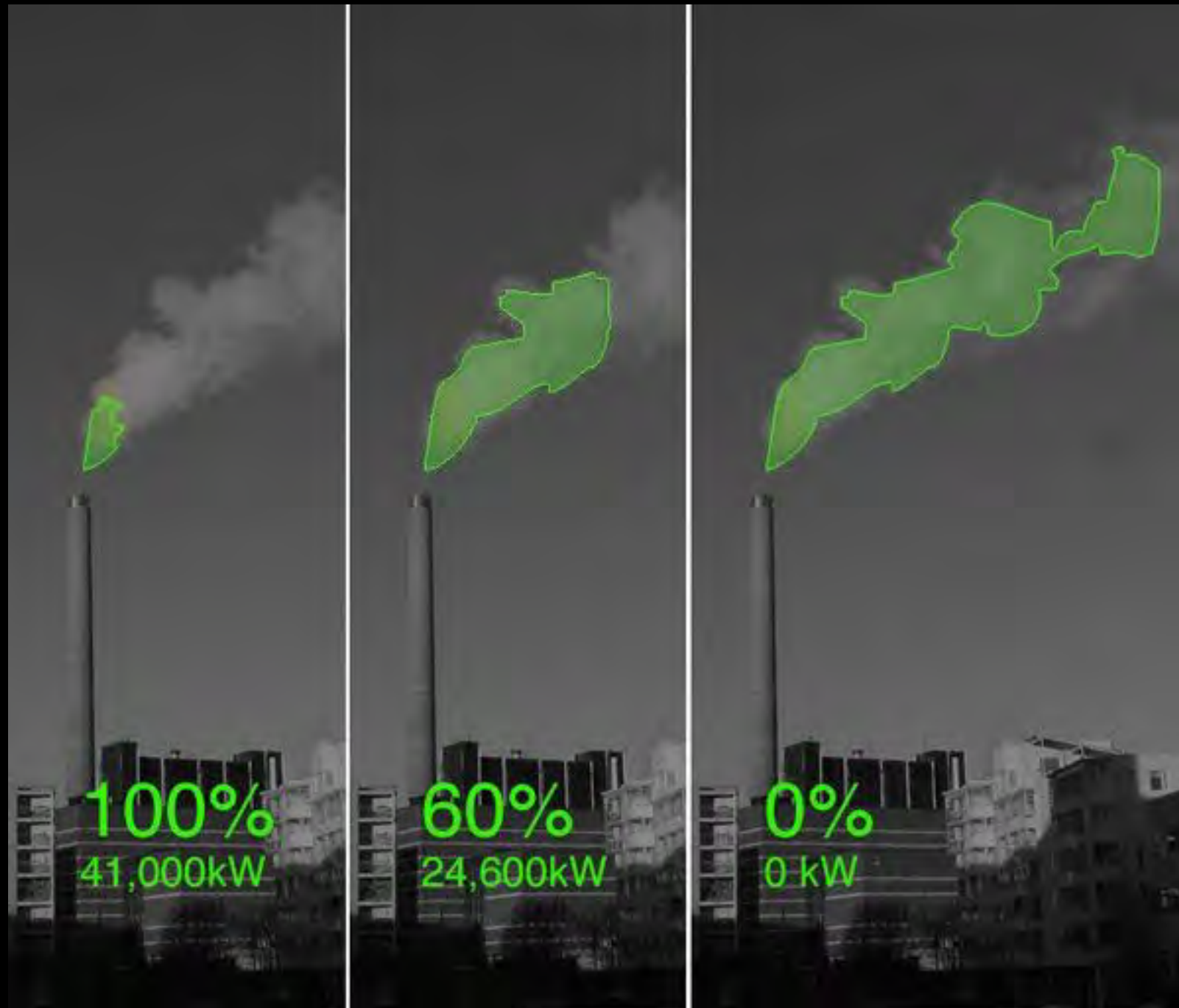












**Felder und Anwendungsbeispiele
verbinden Theorie mit Praxis.**

Felder und Anwendungsbeispiele verbinden Theorie mit Praxis.

Projektbeispiele (z. B. Serious Games, Out-of-Home Displays, Social Innovation), zeigen, wie Forschungstheorie in reale Designaufgaben übersetzt werden.



The Crowdsourcing Process

In Eight Steps



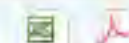
Bsp.: Flugbahnen – Visualisierung eines Flugbuchs (Segelflug)

Joschko Hammermann, FB Design,
Fachhochschule Potsdam (GER)



Alle gemeldeten Flüge von Joschko Hammermann (DE) 2007 olc

FCC-Berlin



20 items found, displaying all items

↑ Datum	± olc-Punkte	± km	± km/h	Startplatz	Flugzeug	Start	Ende	Status	Info
2007-08-14	206,22	222,87	67,19	Grosse Hoehe (DE / NI)	Discus	1032	1412		
2007-08-13	219,48	241,30	58,31	Grosse Hoehe (DE / NI)	Discus	1141	1550		
2007-08-12	263,22	293,51	81,39	Grosse Hoehe (DE / NI)	Discus	1048	1424		
2007-08-11	160,20	175,41	69,47	Grosse Hoehe (DE / NI)	Discus	1202	1434		
2007-08-06	158,58	171,44	42,22	Grosse Hoehe (DE / NI)	Discus	1131	1535		
2007-08-04	328,05	361,86	66,77	Roitzschjora (DE / SN)	Discus	0923	1456		
2007-08-01	517,04	558,72	76,15	Roitzschjora (DE / SN)	Discus	0846	1606		
2007-06-01	230,32	249,47	64,08	Schoenebeck Za (DE / ST)	Discus	1007	1409		
2007-05-31	395,90	427,57	64,84	Schoenebeck Za (DE / ST)	Discus	0931	1607		
2007-05-30	337,78	364,80	71,92	Schoenebeck Za (DE / ST)	Discus	0958	1508		
2007-05-26	77,25	85,28	47,21	Schoenebeck Za (DE / ST)	Discus	1202	1351		
2007-05-25	272,00	294,84	62,44	Schoenebeck Za (DE / ST)	Discus	1018	1532		
2007-03-19	135,63	147,82	68,68	Vinon Gld (FR /)	Discus	1134	1345		
2007-03-16	351,49	379,97	72,80	Vinon Gld (FR /)	Discus	1112	1625		
2007-03-15	367,98	398,75	73,88	Vinon Gld (FR /)	Discus	1117	1651		
2007-03-14	393,76	440,87	71,67	Vinon Gld (FR /)	Discus	1126	1746		
2007-03-11	173,40	187,63	45,84	Vinon Gld (FR /)	Discus	1206	1619		
2007-03-10	206,06	224,36	61,51	Vinon Gld (FR /)	Discus	1256	1702		
2007-03-08	264,30	293,81	74,26	Vinon Gld (FR /)	Discus	1235	1636		
2007-02-27	120,59	132,13	61,28	Vinon Gld (FR /)	Discus	1214	1444		

Flugzeugtyp: Discus, Startplatz: Vinon Gld (FR)



OLC-Classic

OLC-FAI

DMSt

☒ Standard ☐ Google-Maps (2D)

Flugdetails

Punkte des Fluges: 393.76
 Wertungsdistanz: 440.87 km
 Speed: 71.67 km/h
 Wertungsdauer: 06:09:05
 Wertungsklasse: standard
 Index: 108.0
 Club: SFK Magdeburg
 Tag der Meldung: 16.03.2007 18:49:58
 Status: IGC-Datei: Flug:

Flugweg

Statistik

	s [km]	%Kurbel	N _{Aufwinde}	R/C [m/s]	E	V _d [km/h]
Leg1	170.27	43.16	18	1.63	41.90	63.84
Leg2	116.38	21.83	8	1.56	33.74	61.47
Leg3	41.75	29.20	5	1.11	88.46	75.15
Leg4	34.52	0.00	0	0.00	156.22	124.29
Leg5	77.81	0.00	0	0.00	36.41	103.28
Leg6	0.14	100.00	1	0.12	0.00	30.97
Total	440.87	28.07	31	1.56	42.63	71.67

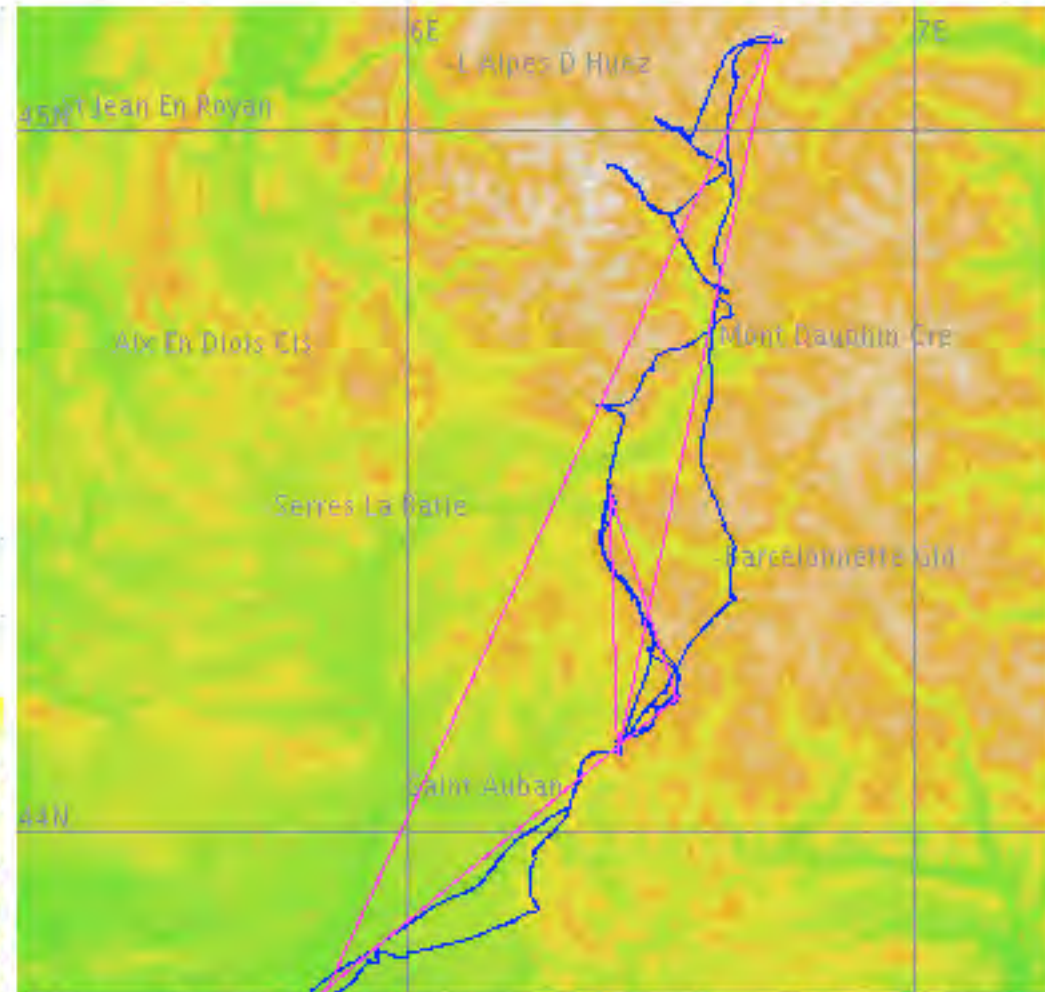
Kommentar

Pilot:

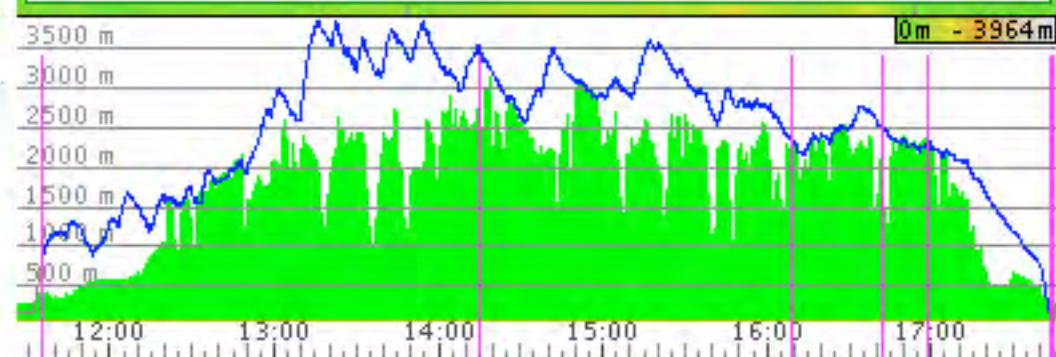
- Kein Kommentar -

OLC-Team:

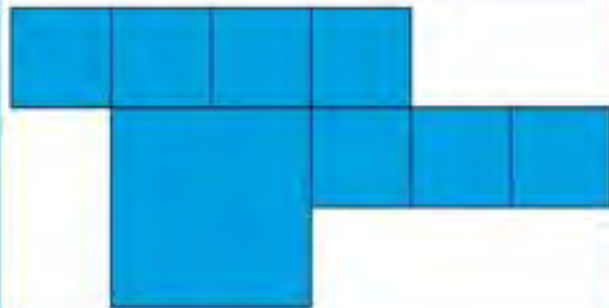
- Kein Kommentar -



MSL: 0 m Vario: 0 m/s Speed: 0 km/h AGL: 0 m Time: 00:00:00



Übersicht.



Information.

Übersicht alle Screens.

Erklärung Instrumente:

Fahrtmesser: -Geschwindigkeit in km/h

Variometer: -vertikale Geschwindigkeit in m/s

Höhenmesser: -Messung der Höhe

Fahrtmesser

Variometer

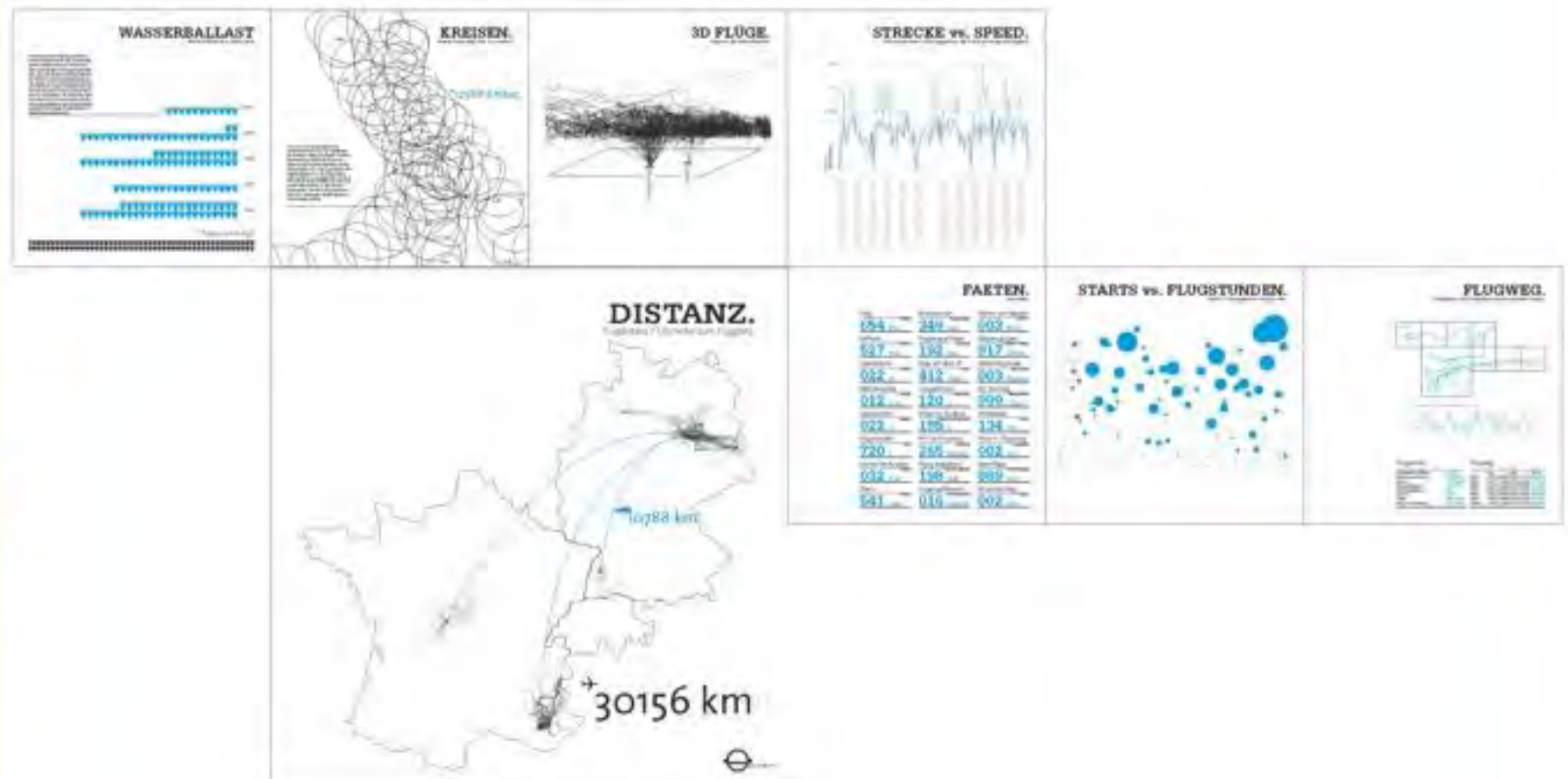
Höhenmesser

Instrumente.



Auswertung.

Visualisierung und Analyse Ihrer Mausebewegungen im Segelflugrechner.



10

1

1



Starts in Abhängigkeit von Flugstunden.



Fluginformationen:

Flugdetails

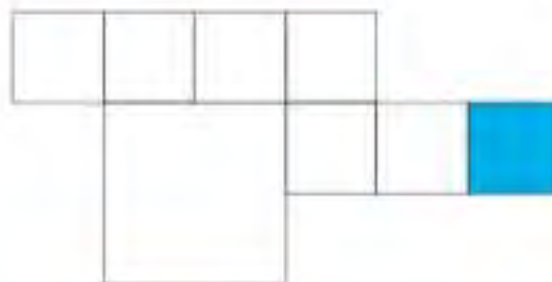
Punkte des Fluges:	669.53
Wertungsdistanz:	777.25 km
Speed:	97.14 km/h
Wertungsdauer:	00:24:05
Wertungsklasse:	18m
Index:	116.0
Club:	FCC Berlin
Tag der Meldung:	25.06.2008

Flugweg

	Lon	Lat	Time
Start	017°33.235E	59°56.026N	07:45:54
WP1	012°33.351E	60°10.534N	11:04:54
WP2	015°47.933E	61°25.592N	13:13:24
WP3	016°01.532E	61°49.309N	13:42:20
WP4	017°32.603E	59°55.206N	15:44:29
WP5	017°33.304E	59°55.621N	15:45:11
Finish	017°32.312E	59°55.487N	15:45:59

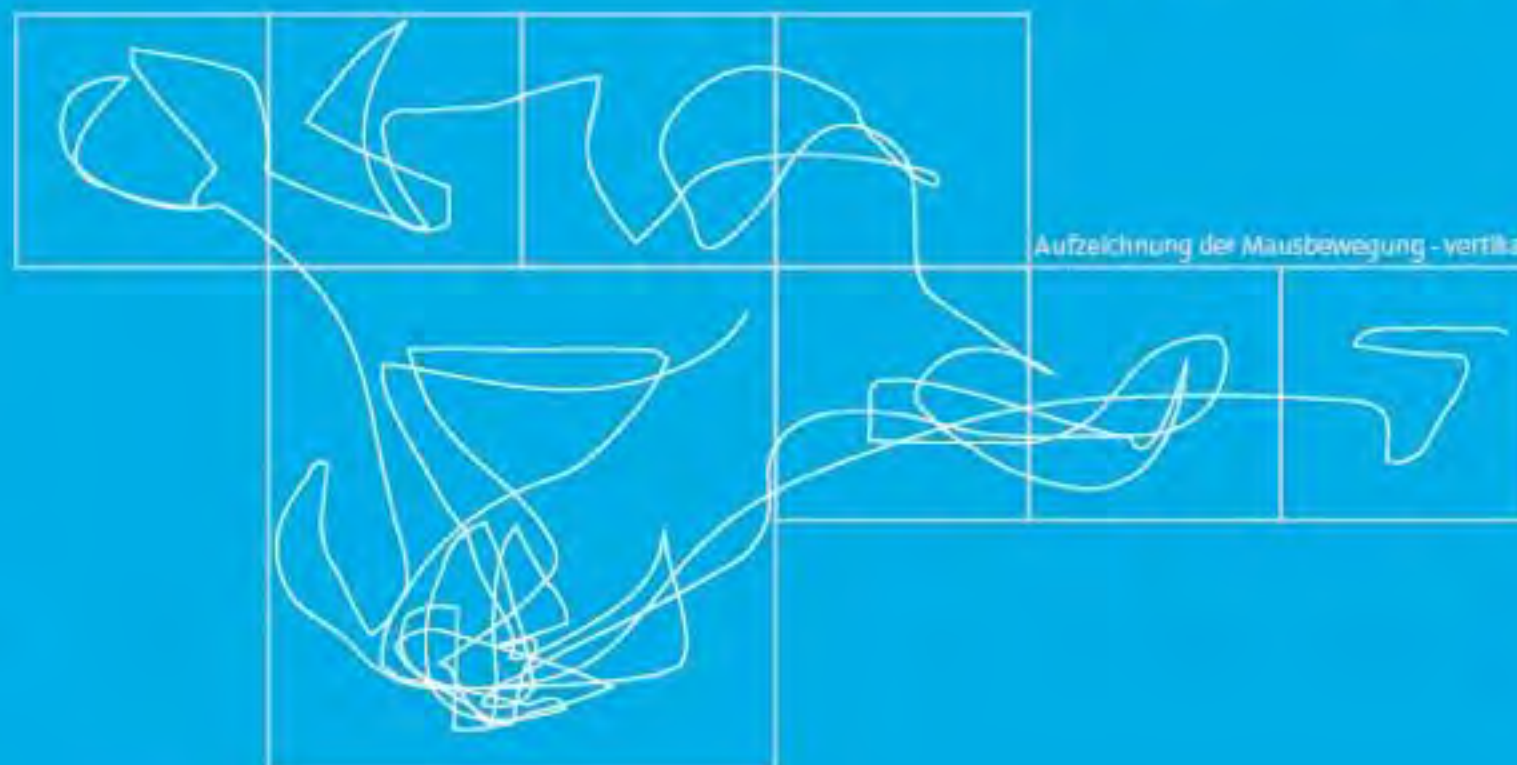
Statistik

	s [km]	Vd [km/h]
Leg1	222.53	83.29
Leg2	319.05	112.93
Leg3	134.09	96.05
Leg4	33.35	124.29
Leg5	3.12	200.39
Leg6	1.91	140.09
Total	777.25	97.14



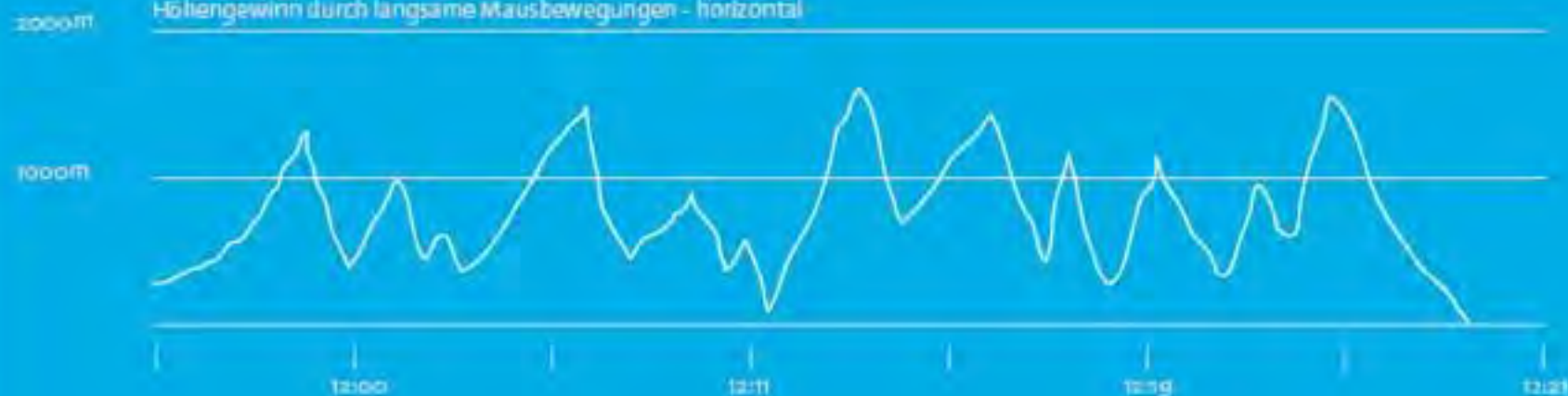
FLUGWEG.

Flugdistanz und Verweildauer auf den einzelnen Screens.

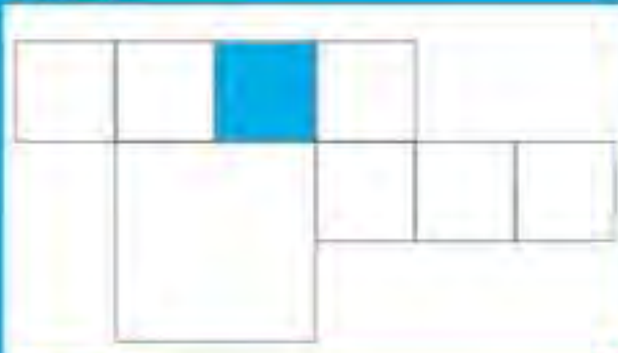


Aufzeichnung der Mausbewegung - vertikal

Höhenprofil durch langsame Mausbewegungen - horizontal



Übersicht



Information

Eine Darstellung des Segelfluges im Raum, aufgezeichnet durch eine GPS-Einheit. Alle 8 s wird ein Punkt im Raum aufgeschrieben der durch alle drei Achsen genau definiert ist.

Instrumente



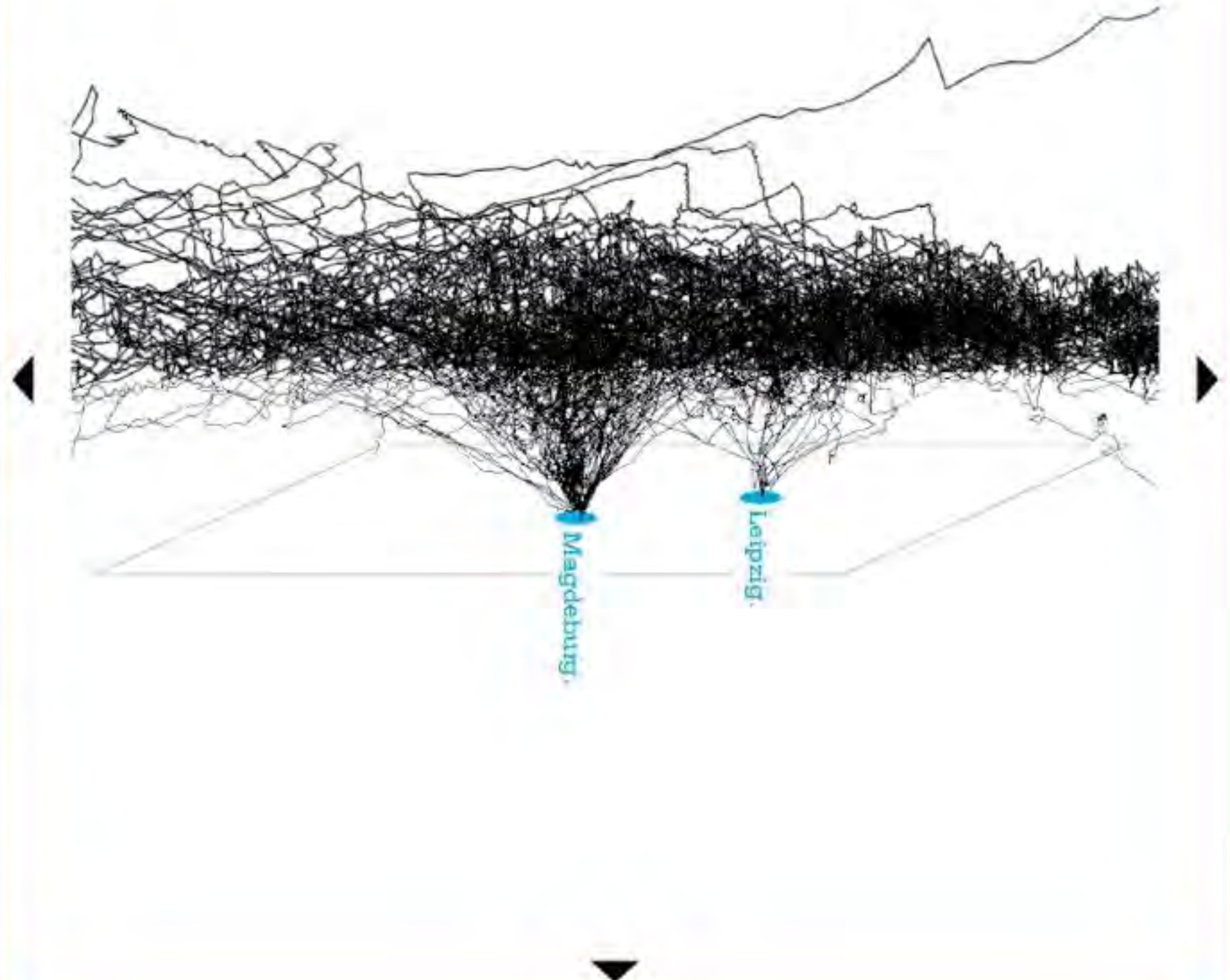
Auswertung

Visualisierung und Analyse Ihrer Mausbewegungen im Segelflugrechner.



3D FLÜGE.

Flüge von der Seite betrachtet.



**Ethische und deontische Fragen
gehören zum Design.**

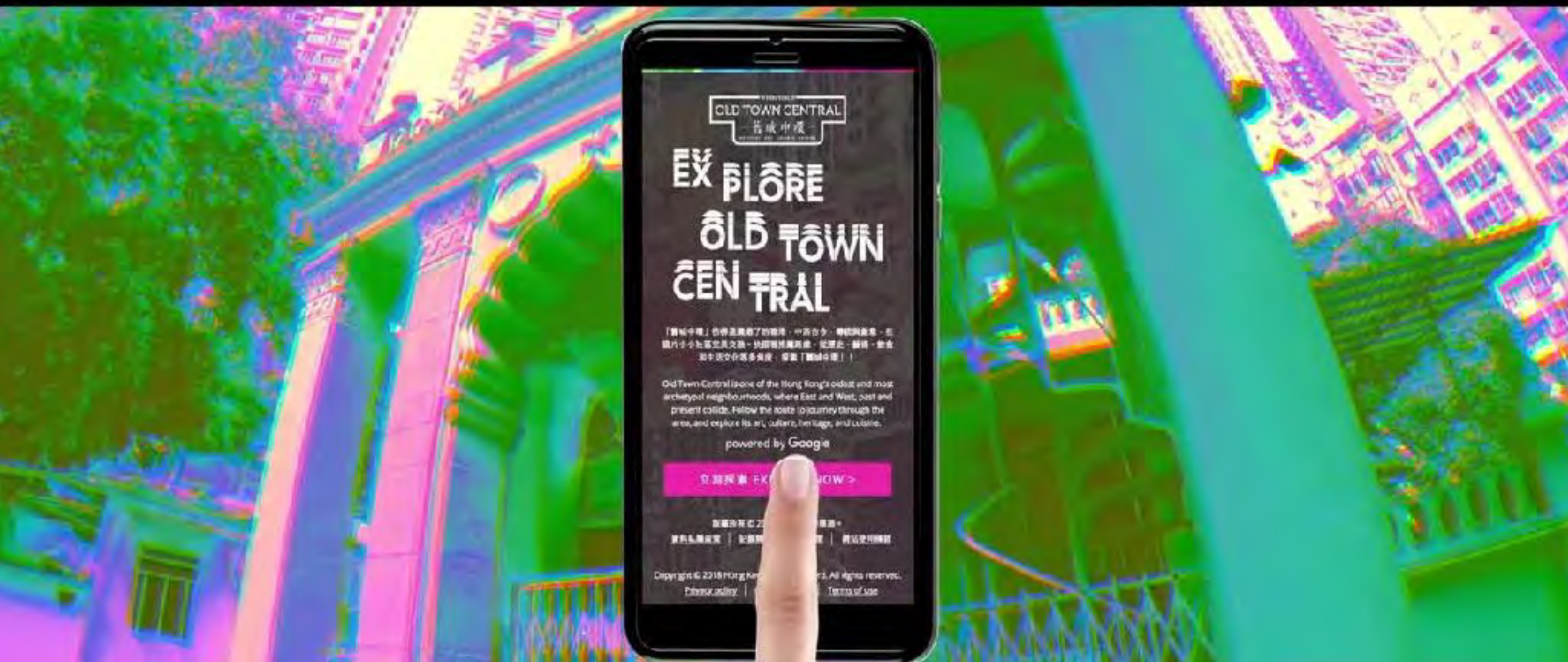
Ethische und deontische Fragen gehören zum Design.

Normative Fragen thematisieren
(„Was soll sein?“) —

Design ist nicht neutral; Verantwortung,
nachhaltige Folgen und soziale
Implikationen sind Teil der Forschung.

Bsp.: Hong Kong Tourism
Board, Old Town Central





EXPERIENCE

OLD TOWN CENTRAL

舊城中心

EXPLORE OLD TOWN CENTRAL

「舊城中心」佔據最古老的香港，中西古今，傳統與新意，在
區內寸土寸金交織。快跟隨推薦路線，從歷史、藝術、社會
和自然文化多角度，探索「舊城中心」！

Old Town Central is one of the Hong Kong's oldest and most
archetypal neighbourhoods, where East and West, past and
present collide. Follow the route to journey through the
area and explore its art, culture, heritage, and cuisine.

powered by Google

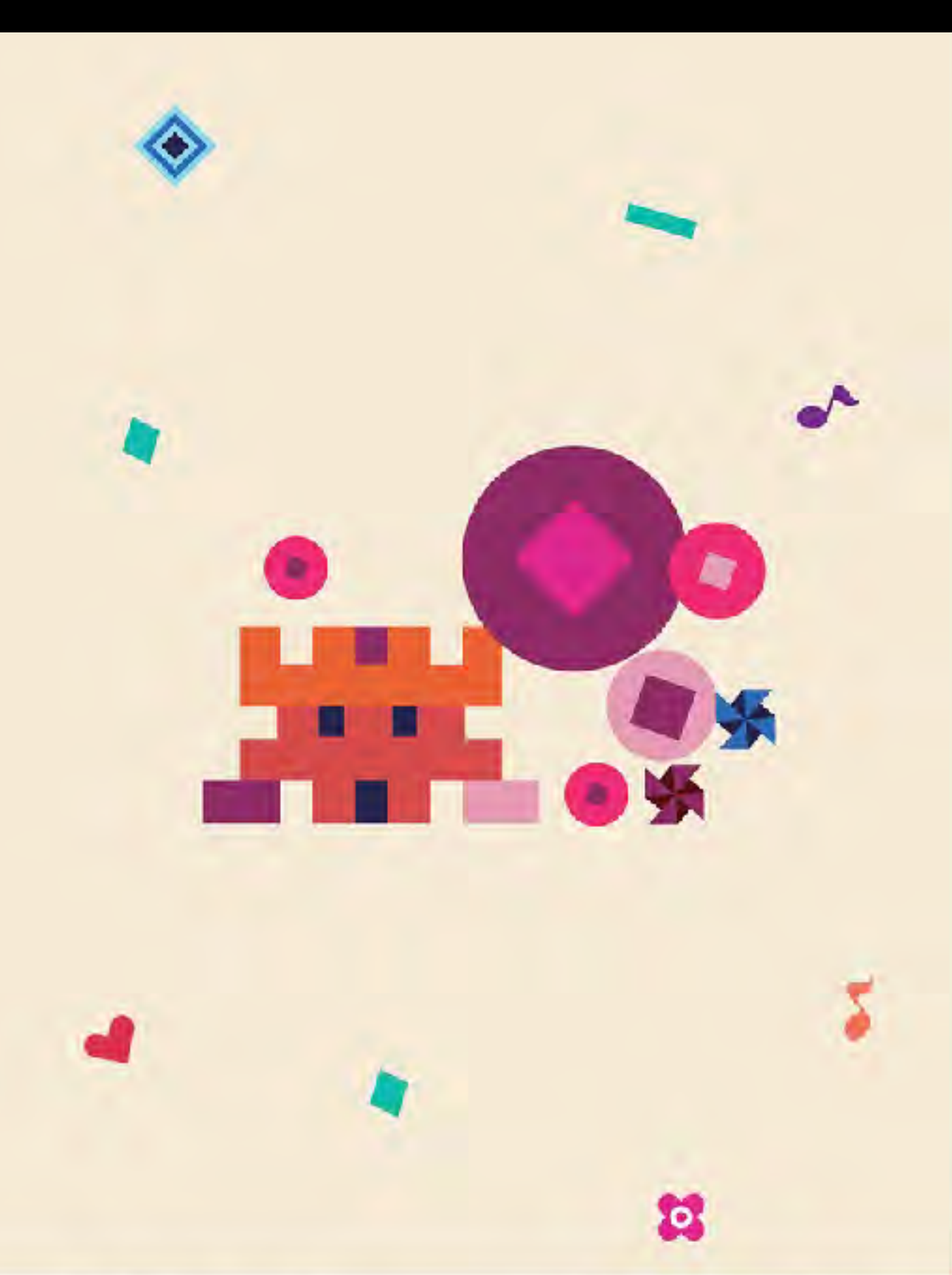
立即探索 EXPLORE OLD TOWN >

如何更改我的位置

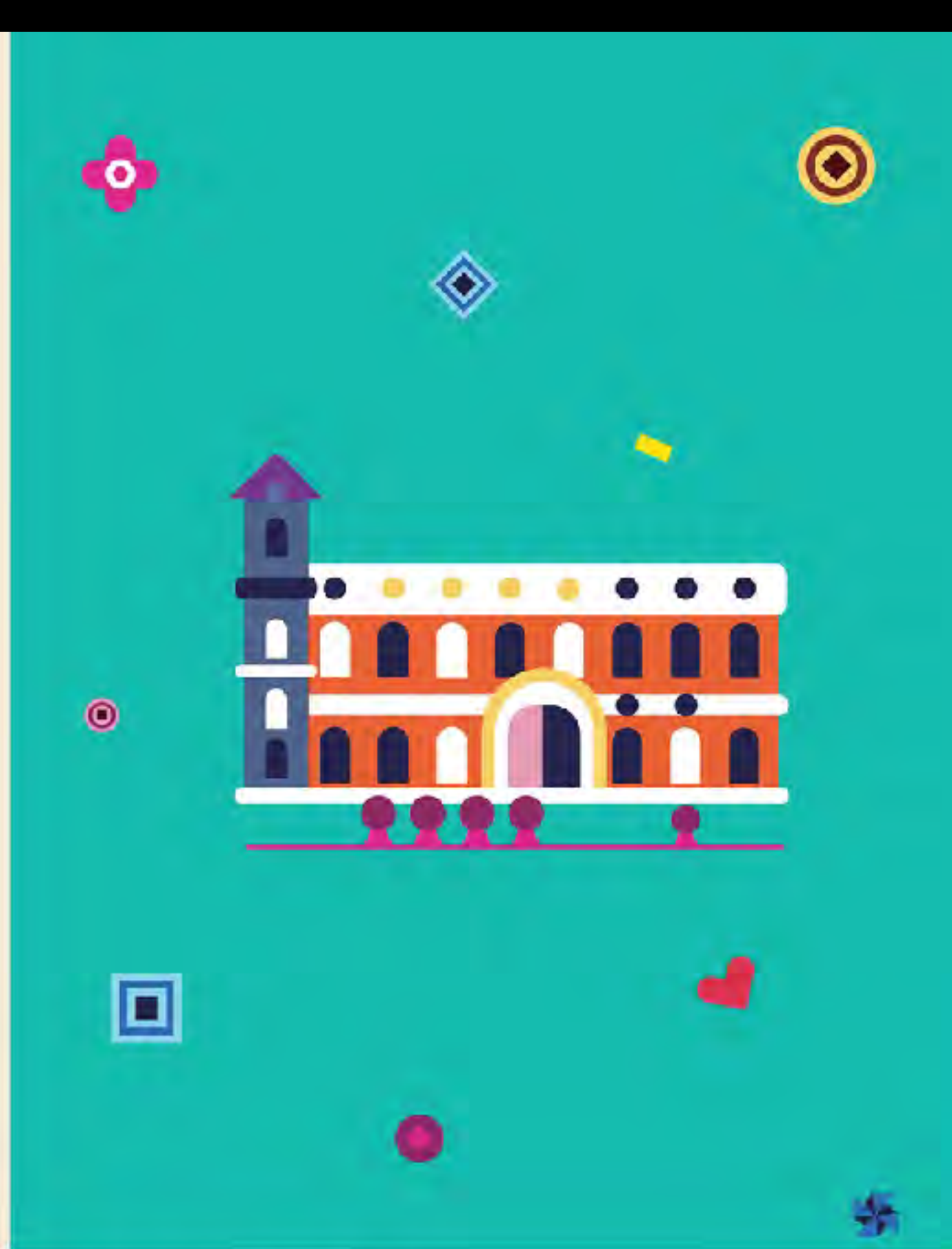
關於此應用程式 | 隱私權政策 | 條款及細則 | 聯絡我們

Copyright © 2018 Hong Kong Tourism Board. All rights reserved.
Privacy Policy | Terms of Use

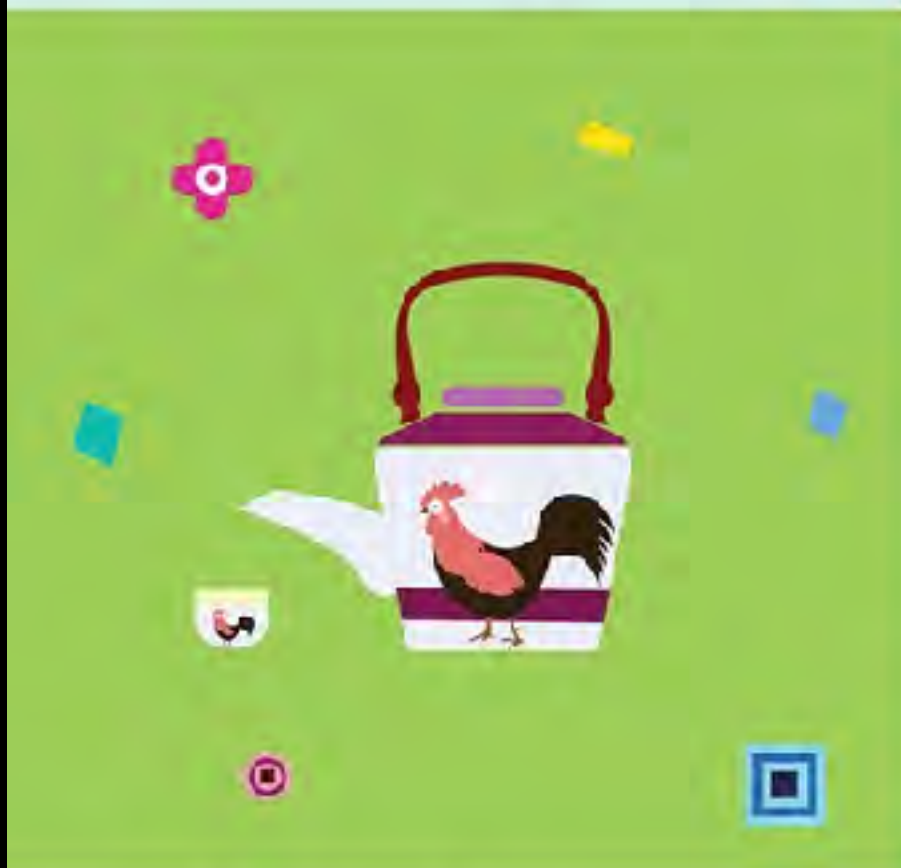
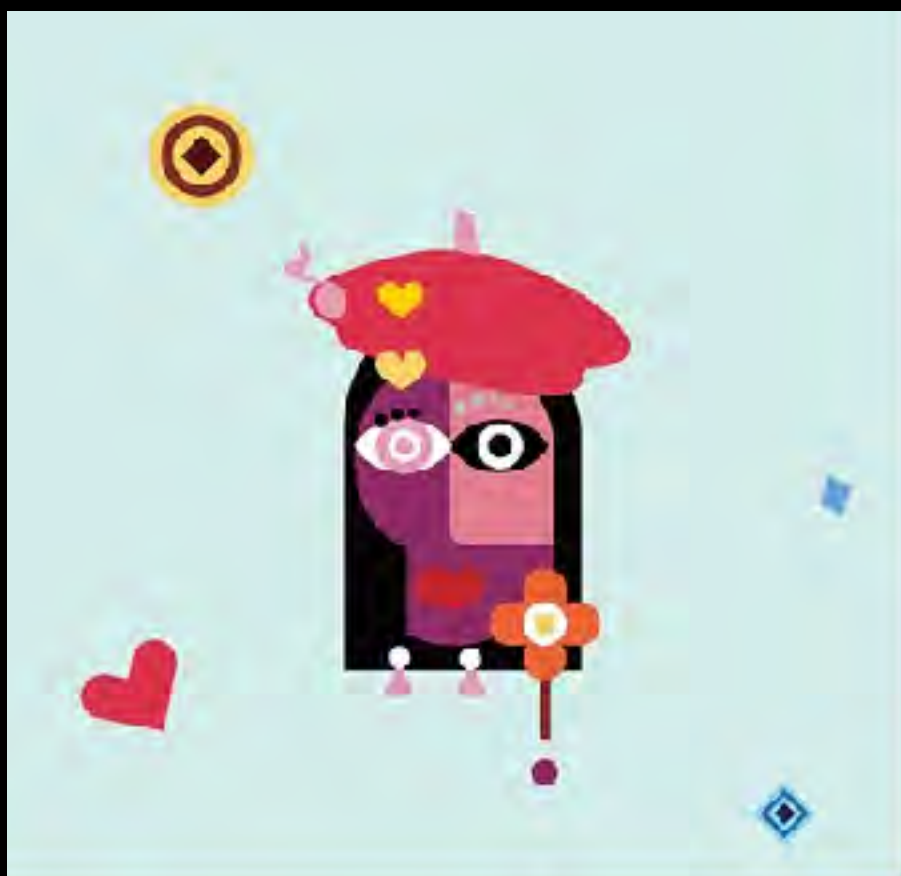




**Old Town Central.
New Q-Art Code Signs.**



These Q-Art Code Signs are found all around Old Town Central,
helping people explore this neighbourhood where worlds collide.



**Old Town Central.
New Q-Art Code Signs.**

There are monuments, galleries, street art, bars, local delicacies, and hidden gems found in this revived neighbourhood. So we took elements found there to create Q-Art Code Signs.



Q-ART Code

OLD TOWN CENTRAL

Real experiences and locations to create elements of the art piece

Challenge

The oldest neighborhoods in Hong Kong have been transformed into one of the hippest districts in the city. However, not even locals have heard about it.

Idea

So we took real experiences and elements found there and collided them together to create Q-ART Code road signs and redirected people to a website filled with themed tours.

Results

320,000
page views

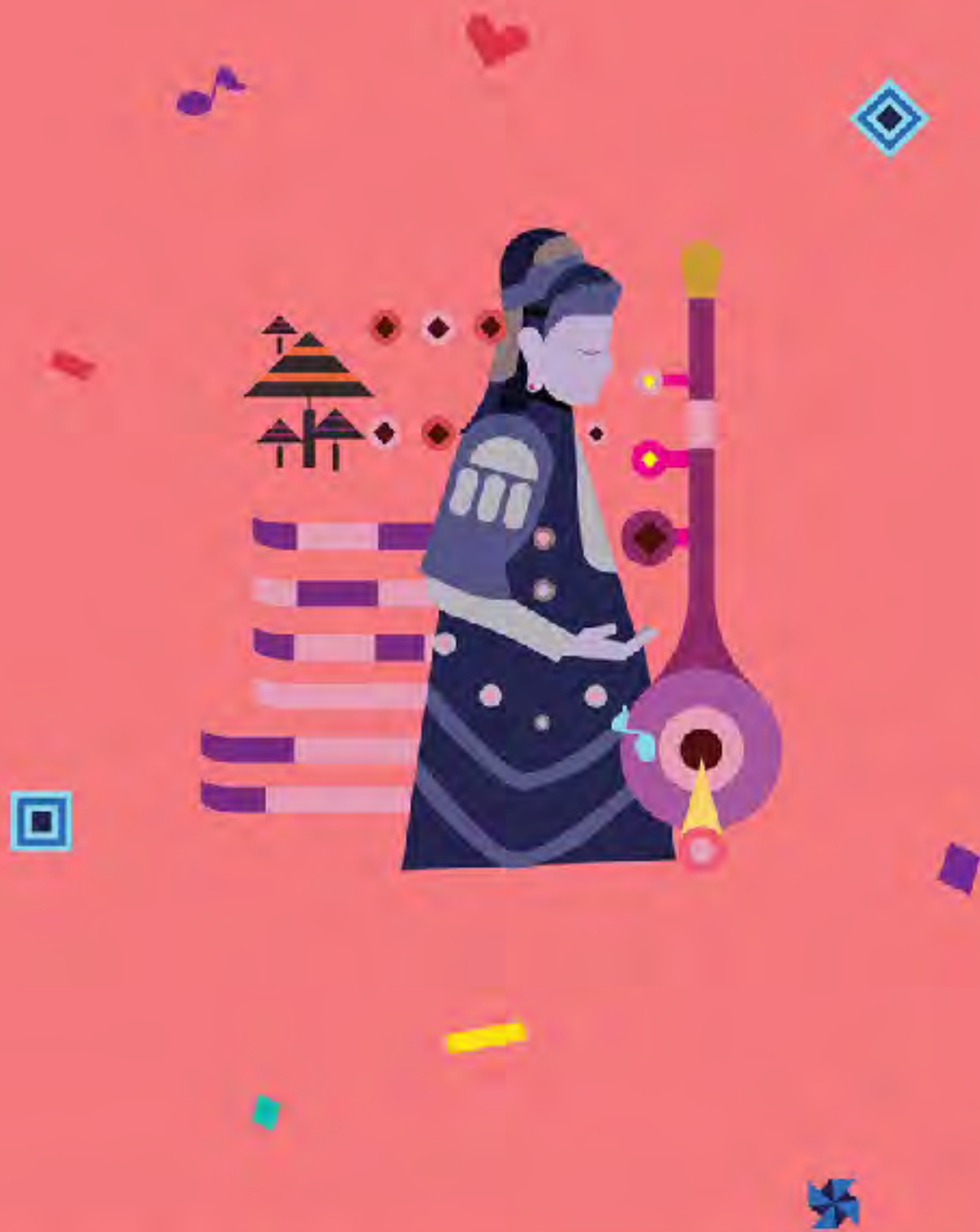
1,900,000
in impressions

216,000
in online engagements

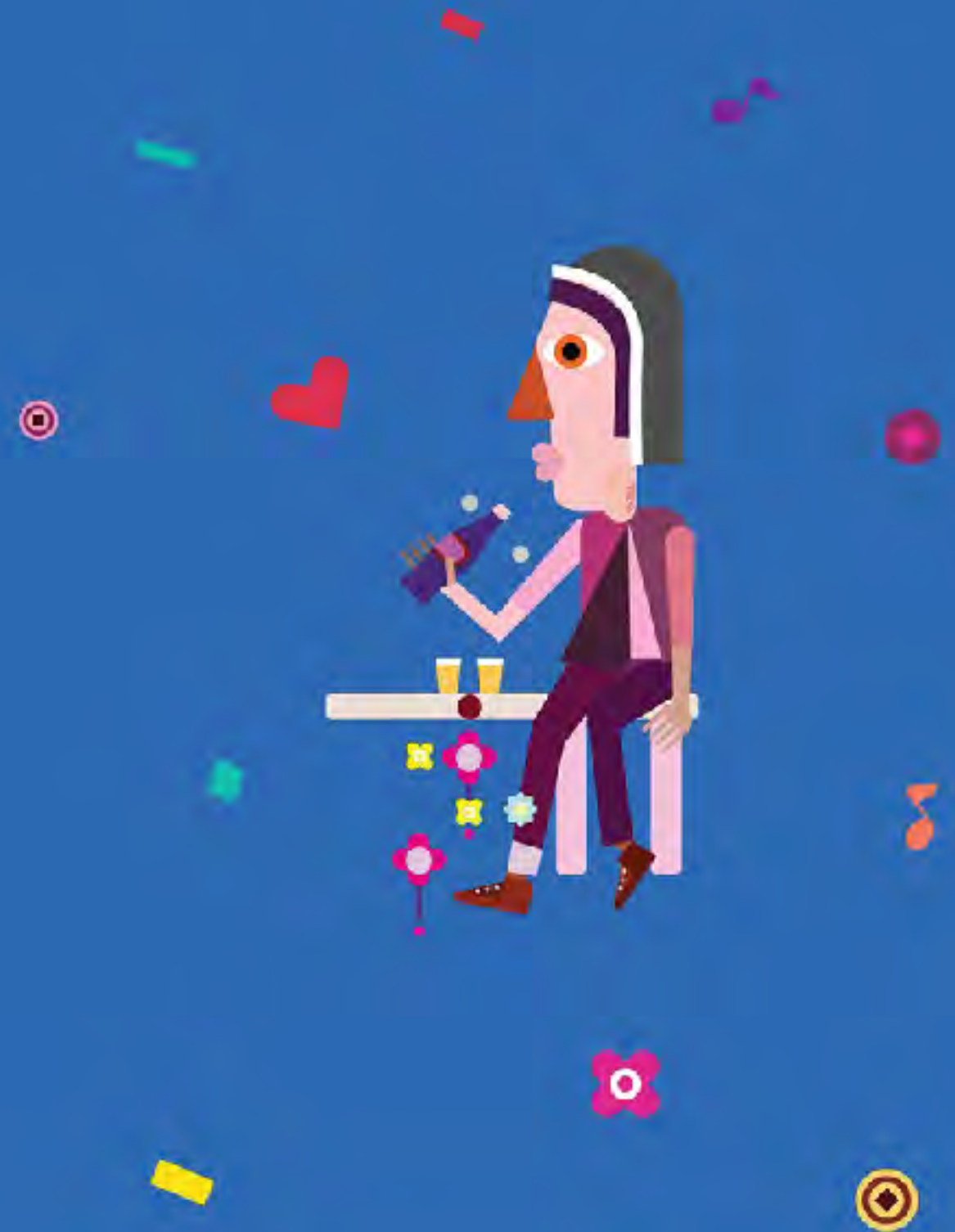


Road signage | Wall signage | Guerrilla outdoor signage





**Old Town Central.
New Q-Art Code Signs.**



These Q-Art Code Signs are found all around Old Town Central,
helping people explore this neighbourhood where worlds collide.

**Verortung gegenüber
Nachbarwissenschaften
(z. B. Politikwissenschaft).**

Verortung gegenüber Nachbarwissenschaften (z. B. Politikwissenschaft).

Beziehungen zu angrenzenden
Disziplinen — nützlich, wenn Sie
interdisziplinär arbeiten wollen.

Bsp.: Arabischer Frühling

Bsp.: Arabischer Frühling
Political Posters of the
Lebanese Civil War
(IB Tauris 2009)



OFF the WALL

Political Posters
of the Lebanese
Civil War

Zeina Maasri

Foreword by Fawwaz Traboulsi

I.B.TAURIS



University of
BRISTOL

Dr. Zeina Maasri

Zeina Maasri untersuchte die bewegte Geschichte des Libanonkrieges anhand der Plakatkampagnen, die das Land von 1975 bis 1990 prägten und gewinnt so Einblicken in die Semiotik visueller Medien.

من نحن // أرشيف // معارض // منشورات // مشاريع // مدونة // روابط

من المدونة

الأكثر مشاهدة

الأكثر تحميلاً

ملصقات مختارة

الأرشيف

العنوان

الناشر

التاريخ

المصمم

كلمة

إبحث

م

< بحث متقدم



الغرافيتي، نبض الشارع العربي:
تمارين على الديموقراطية فوق
بيار أبي صعب

< زوروا المدونة



أحداث/ أخبار

مؤتمر قصتنا قصة: السياسة في
أدب الأطفال

١٦ يونيو ٢٠١٢

< اقرأ المزيد

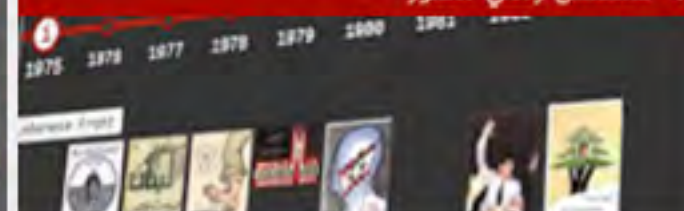


يعرض هذا القسم الملصقات وفق ثيمات تختصر
المواضيع السائدة في رسالة الملصق بشكل عام:
الانتماء، إحياء الذكرى، الزعامة والشهادة.

< زوروا المعرض

المعرض الإلكتروني

< تسلسل زمني مصور



جدول من ملصقات، تعطي تسلسلاً زمنياً للحرب
اللبنانية من ١٩٧٥ حتى ١٩٩٠، مترافقة مع معلومات
أولية عن أبرز الفصائل المتحاربة.

< زوروا المعرض

المنشورات

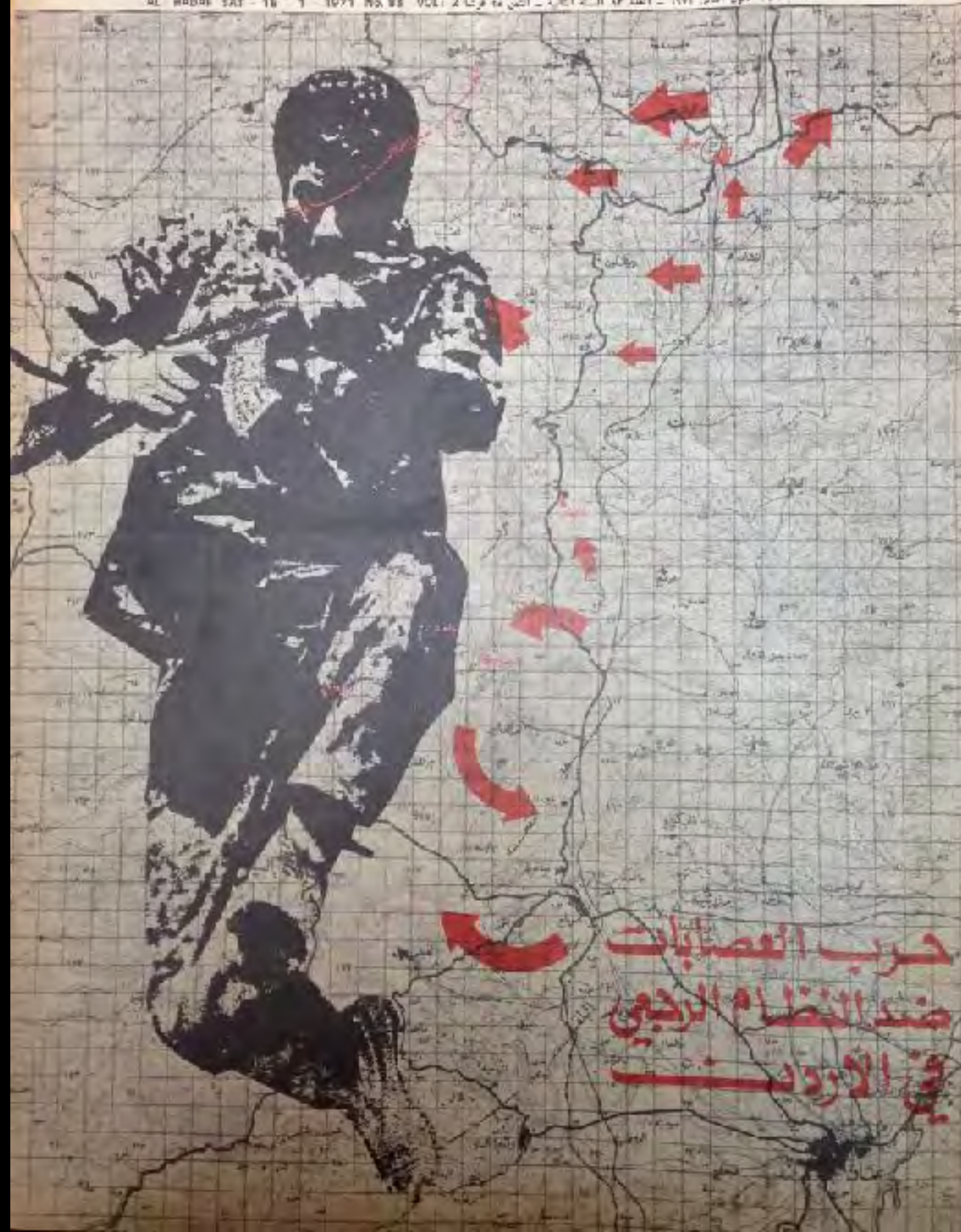




المدفأ

سبامية عربية
كل الحقيقة للجماهير

العدد ١٩ كانون الثاني ١٩٧٦ - العدد ٨٢ السنة الثانية - الاثنين ٢٤ تشرين الثاني ١٩٧٦ - 18 - SAT - 18



حرب العصابات
ضد النظام الرأسمالي
في الأردن

Designwissenschaftliche Qualität eines Projekts prüfen

1. Forschungsgrundlage



1. Forschungsgrundlage

- Ist eine klare Forschungsfrage formuliert?
 - Keine bloße Gestaltungsabsicht, sondern eine Erkenntnisfrage („Was möchte das Projekt herausfinden?“)

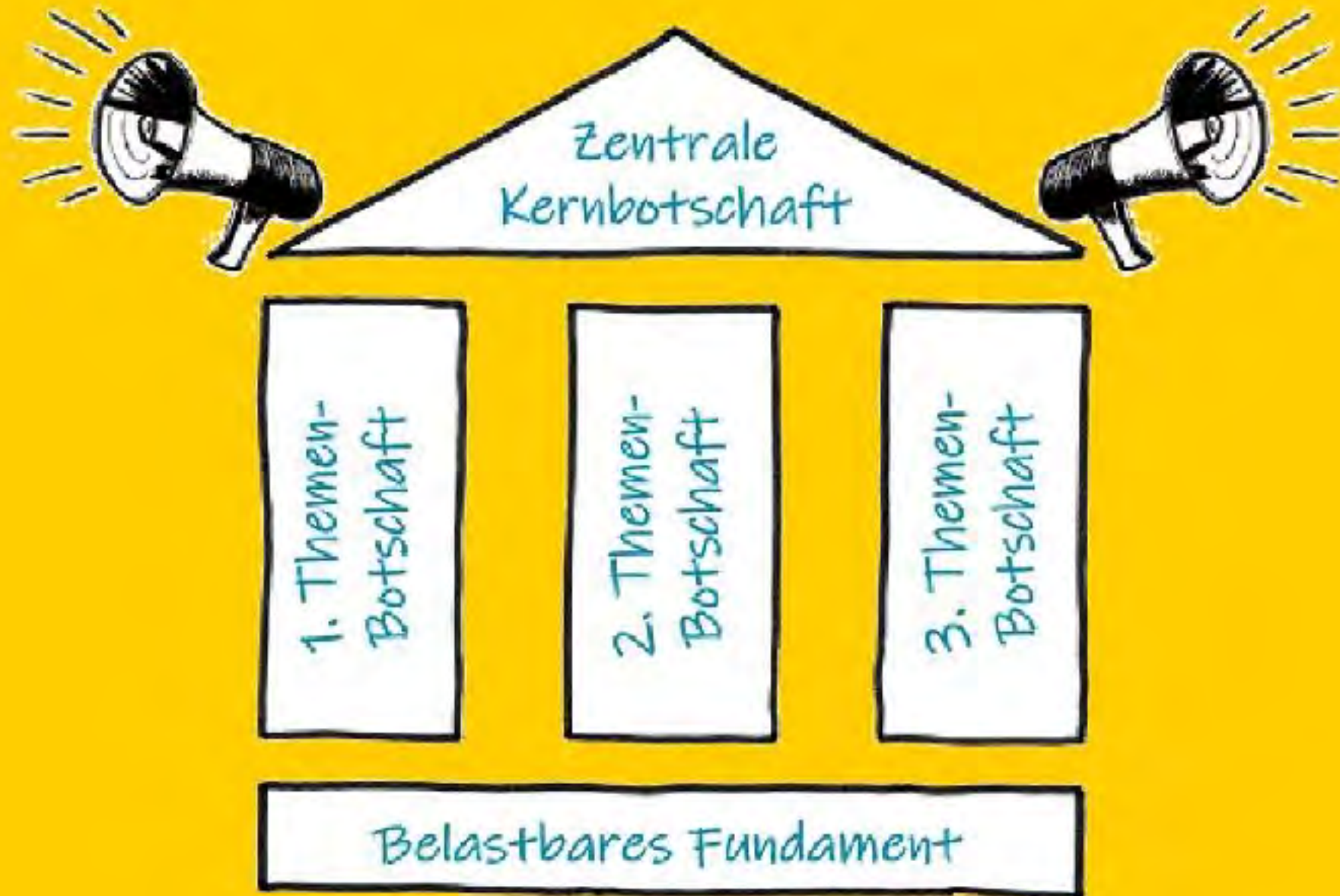
1. Forschungsgrundlage

- Ist das Thema im Kontext bestehender Forschung verortet?
 - Kurze Recherche: Welche Theorien, Konzepte oder Studien sind relevant?

1. Forschungsgrundlage

- Sind Ziel, Erkenntnisbeitrag und Relevanz definiert?
 - Was wird durch das Projekt kognitiv oder gesellschaftlich gewonnen?

2. Methodische Fundierung



2. Methodische Fundierung

- Sind die gewählten Methoden begründet?
 - Warum qualitative Beobachtung?
Warum Prototyping? Warum Interviews?

2. Methodische Fundierung

- Gibt es eine nachvollziehbare Forschungslogik?
 - Vom Erkenntnisinteresse
 - zu Methoden
 - zu Daten
 - zu Schlussfolgerungen

2. Methodische Fundierung

- Sind sowohl entwerferische als auch wissenschaftliche Methoden integriert (falls relevant)?
 - Werden Entwurfsprozesse als Erkenntnismittel genutzt?
 - Werden Daten aus dem Projekt als wissenschaftliche Evidenz dokumentiert?

2. Methodische Fundierung

- Sind sowohl entwerferische als auch wissenschaftliche Methoden integriert (falls relevant)?
 - Werden Entwurfsprozesse als Erkenntnismittel genutzt?
 - Werden Daten aus dem Projekt als wissenschaftliche Evidenz dokumentiert?

2. Methodische Fundierung

- Sind die Methoden transparent dokumentiert?
 - Vorgehen, Materialien, Iterationen, Kriterien.

3. Entwurfsprozess als Wissensprozess



3. Entwurfsprozess als Wissensprozess

- Ist reflektiert, welches Wissen durch das Entwerfen entsteht?
 - Welche Einsichten lieferte Prototyping, Skizzen, Material- oder Formexperimente?

3. Entwurfsprozess als Wissensprozess

- Sind Iterationen, Entscheidungen und Alternativen nachvollziehbar festgehalten?

3. Entwurfsprozess als Wissensprozess

- Werden Ergebnisse nicht nur als Gestaltung, sondern als Erkenntnis ausgewertet?

4. Empirische oder experimentelle Komponenten



4. Empirische oder experimentelle Komponenten

- Sind Erhebungen sauber geplant und dokumentiert?
 - Beobachtungen, Tests, Interviews, Nutzerstudien etc.

4. Empirische oder experimentelle Komponenten

- Sind die Daten strukturiert ausgewertet?
 - Kategorien, Muster, Schlüsse, Interpretationen.

4. Empirische oder experimentelle Komponenten

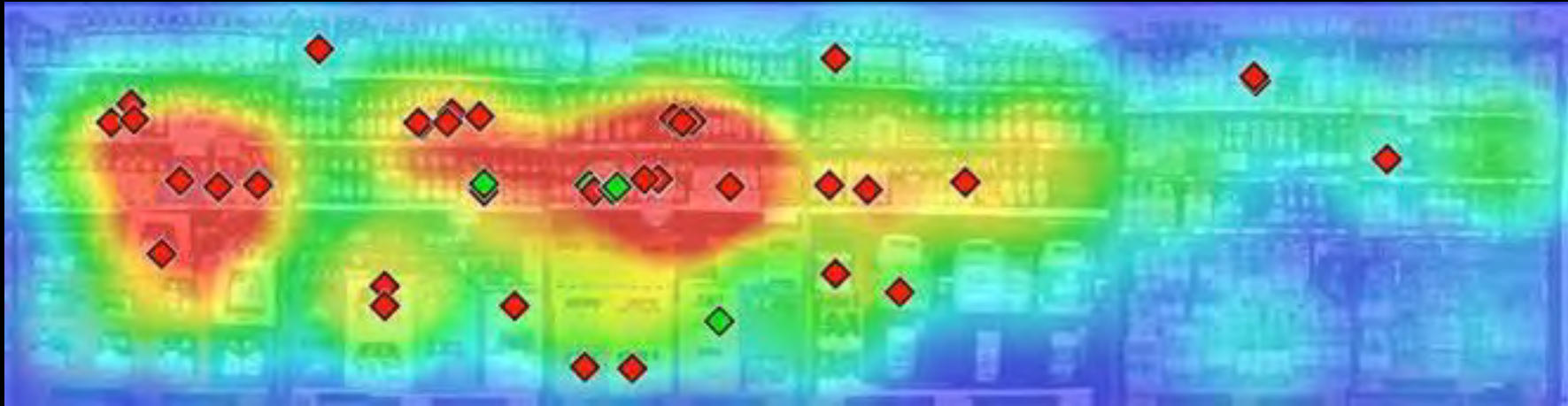
- Sind Grenzen und mögliche Verzerrungen reflektiert?

Practice based Research:

Requested Support:

Eye tracking by Tobii Technology AB, Danderyd (SE)





5. Qualität und Nachvollziehbarkeit



5. Qualität und Nachvollziehbarkeit

- Ist das Projekt so dokumentiert, dass andere es verstehen, prüfen oder anschließen können?

5. Qualität und Nachvollziehbarkeit

- Sind Belege, Quellen und Argumente transparent angegeben?

5. Qualität und Nachvollziehbarkeit

- Sind Gestaltung und Forschung strikt unterscheidbar UND gut aufeinander bezogen?

5. Qualität und Nachvollziehbarkeit

- Sind Gestaltung und Forschung strikt unterscheidbar **UND** gut aufeinander bezogen?

6. Ethische und gesellschaftliche Verantwortung



6. Ethische und gesellschaftliche Verantwortung

- Sind Auswirkungen auf Nutzer*innen, Gesellschaft und Umwelt reflektiert?

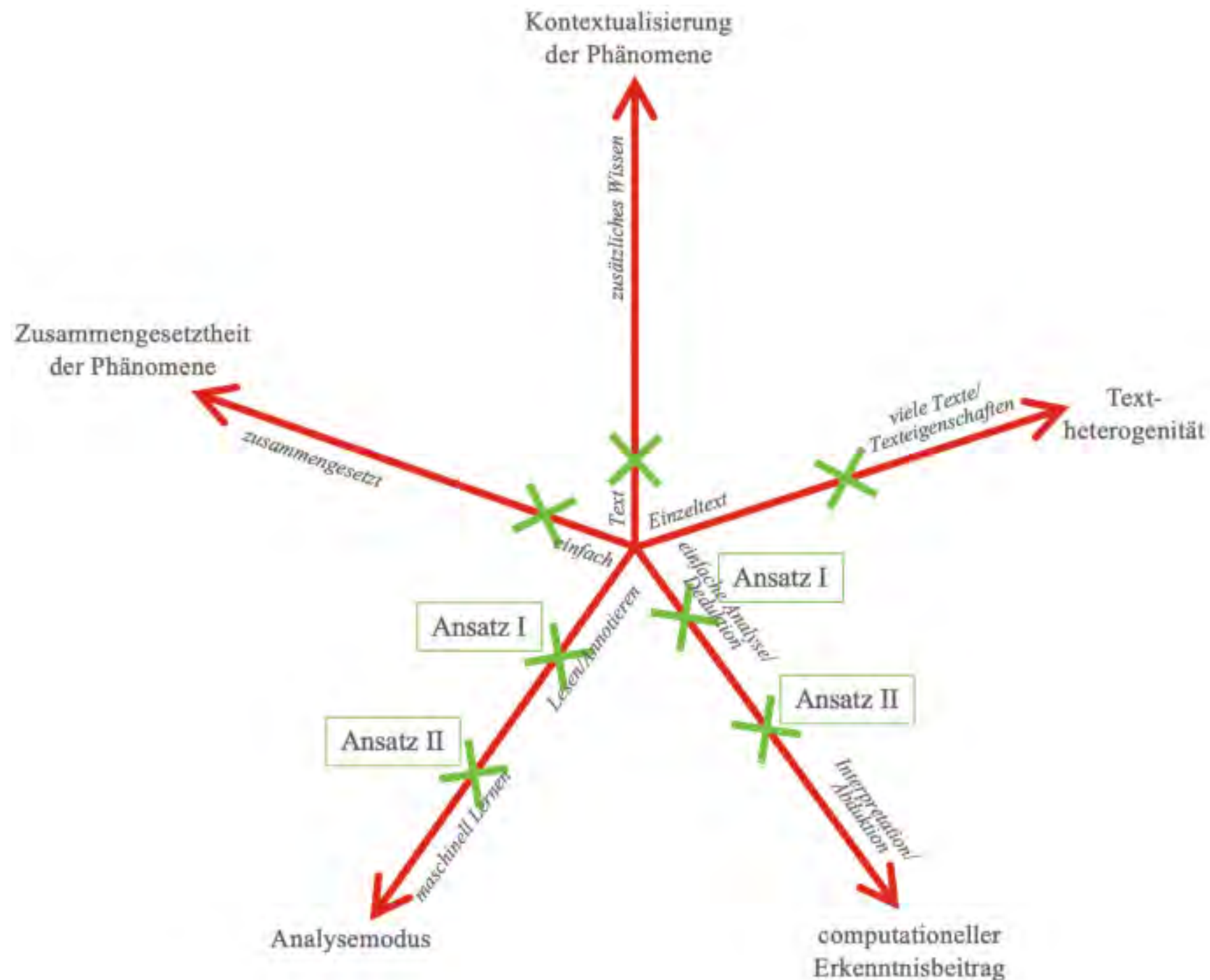
6. Ethische und gesellschaftliche Verantwortung

- Sind ethische Risiken, Datenschutz und potenzielle Auswirkungen bedacht?

6. Ethische und gesellschaftliche Verantwortung

- Wird die normative Dimension berücksichtigt?
 - Was soll gestaltet werden, warum, für wen, und mit welchen Konsequenzen?

7. Erkenntnisbeitrag / Schlussfolgerungen



7. Erkenntnisbeitrag / Schlussfolgerungen

■ Wird klar benannt, welches Wissen das Projekt geschaffen hat?

- Theoretische Erkenntnisse?
- Empirische Einsichten?
- Methodische Innovationen?
- Gestalterische Prinzipien oder Modelle?

7. Erkenntnisbeitrag / Schlussfolgerungen

- **Sind die Ergebnisse gut begründet, nicht nur behauptet?**

7. Erkenntnisbeitrag / Schlussfolgerungen

- **Wird transparent gemacht, was übertragbar ist – und was nicht?**

8. Formale Forschungsqualität



8. Formale Forschungsqualität

- **Sind Sprache, Struktur und Argumentation klar und wissenschaftlich angemessen?**

8. Formale Forschungsqualität

- **Sind Visualisierungen, Prototypen und Artefakte korrekt eingebunden und kommentiert?**

8. Formale Forschungsqualität

- **Erfüllt die Arbeit hochschulinterne oder formale Forschungsstandards?**





checklist

